

MEGERKEZETT A DSI! BESZÁMOLÓ ÉS AJÁNDÉK MATRICÁK A DÍSZÍTÉSHEZ!

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII P

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!
OLVASS ÉS NYERJ!

80 000 FT-OS
NYEREMÉNYJÁTÉK

1700 FT ÉRTÉKŰ
UTALVÁNY
A MAGAZINBAN

FANTASZTIKUS
EZ OTT FOLYÓ AKCIÓ,
AJÁNDÉK TELJES
JÁTÉKKAL

AZ
576
NYEREMÉNYJÁTÉK
25 %-KAL
OLCSÓBB!

TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK (DS)

GTA CHINATOWN WARS

Liberty City teljesen új oldalról
mutakozik be – és elfer a tenyeredben!

TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK (PC, XBOX 360, PS3)

CHRONICLES OF RIDDICK

Felújított, kihívott verzió Vin Diesel
szinkronjával – az első teszt nálunk!

ELŐZETES (PC, XBOX 360, PS3)

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

A fejlesztők mutatják be a rombolásra
kihagyozott folytatást

BioShock 2

Visszatérés Rapture világába – hatalmas titkok, az első képek csak az 576 KByte-ban!

2009. április

799,-



Tesztek

Godfather 2, Empire Total War,
Pikmin Wii, Afro Samurai, Mario
Travis WU, Henry Hatsworth,
Ninja Blade, BattleForge, Tenchu
4, Stormrise, Resistance PSP



ARMY OF TWO: THE 40TH DAY



TEKKEN 6



CALL OF JUAREZ



MAX PAYNE 3

VIN DIESEL

WHEELMAN™

AZ UTCAK csatatérre VÁLTAK.
És az AUTÓ a FEGYVER.



www.
wheelmangame
.com

Impresszum

576

576 KByte

A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos

Balogh Zsolt

Marketingigazgató

Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel

Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó

Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levél cím: 1329 Budapest, Pf. 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda

Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker Igazgató)

Terjesztés

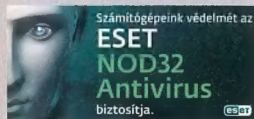
Hírker Rt. NH Rt.

Előfizetés

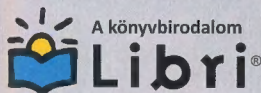
Comgame „576” Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

A kiadványban megjelent
szöveges és illusztrációs anyagok
bármilyen módon való felhasználása
csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN: 2060-3126

KIEMELT PARTNEREINK



Számítógépeink védelmét az
**ESET
NOD32
Antivirus**
biztosítja.



A könyvbirodalom
Libri®



ÁRPÁD-MÁGYAR EGYESÜLET
www.ahu.hu



vodafone



SZIASZTOK!

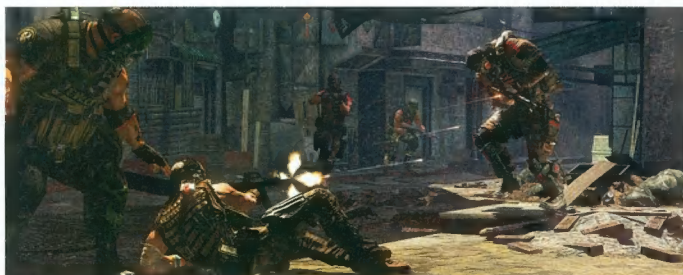
Ez a hónapunk is zsúfolt volt, keményen dolgoztunk, hogy minél frissebb tartalommal tudjunk szórakoztatni titeket. Így kerülhetett címlapunkra az új BioShock – a sok részletes információt és az első képeket tartalmazó előzetesünket a 36. oldalon találod –, így olvashatod a világon az elsők között nálunk a Riddick-remake tesztjét, és további érdekes dolgokat. Ilyen például a cikk az OnLive rendszerről, amely a PC-s játékvilág teljes átalakítását ígéri, vagy írásunk a DSI-ről, amely kinézetre alig, a belsőt tekintve viszont igencsak átalakult.

De nem a BioShock 2 az egyetlen előzetesünk, a fejlesztők mesélnék a remek Battlefield Bad Company második részéről, bemutatjuk a Split/Second című versenyjátékot, a western-környezetű Call of Juarez előzményét vagy éppen a Ubisoft vadonatúj, megtévesztésre épülő stra-

tégiáját. És ha már stratégia – ez a hónap erről szólt, platformtól függetlenül érkeztek számatlanul az ebbe a stílusba tartozó programok. Wii vagy PC, HD konzol vagy DS – ez a hónap a szobatábornokoké volt!

Kérdés a weboldallal kapcsolatban? Ugrás a csvegezőhöz! Kérdés a következő számmal kapcsolatban? Lásd utolsó oldalunkat, és képzeld el az év legnagyobb játékát. Exkluzív módon, csak nálunk. Plusz, elutazunk kipróbálni a Rockstar legújabb csodáját is. Miről is kell még megemlékeznem? Ajándék matricák, a DSI premierjének tiszteletére a Nintendo legismertebb hőseivel a főszerepben. Találkozunk májusban is!

Jó játékot!
Grath



28

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY A MÁSODIK RÉSZ SANGHAJBA VÍZ

Világkörüli túra helyett egyetlen város, ahol két, továbbra is a törvény határai körül mozgó hősünk próbál túlélni a káoszban. Új kooperatív trükkök, parádés látványvilág, mindez a fogcsikorgatóan buta beszélősök nélkül



32

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD A MÁSODIK RÉSZ A MÚLTBA VÍZ

Az előzmények bemutatása a látottak alapján izgalmasabbnak ígérkezik, mint az alapjáték. Egy testvérpár útját kísérhetjük nyomon, amint minden imádott vadnyugati-kliséen átszágulda mentik a saját bőrüket



44

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 A MÁSODIK RÉSZ AZ ARMAGEDDONBA VÍZ

Destruction 2.0: a Bad Company 2 nagy újítása, hogy már nem csak sok mindent, de tényleg mindent a földig rombolhatunk, akár téglánként is. Vadászbombázók, változatos tájak, és kibővült multiplayer-lehetőségek!



576 KBYTE TESZTEK

06 CSEVEGŐ

E3, nyereményjátékok, és persze a régi nóta: az új weboldal. Megint...

08 PARTIBEMUTATÓ

Partinak nevezni túlzás, hisz a Game Developers Conference egy munkatalálkozó volt...

10 HÍREK

Sztálin a marslakók ellen, százmilliók fizetésű Starcraft-játékos, a játékfejlesztők magántitkai, plusz új játékok tonnaszám...

18 FROM SOFTWARE-INTERJÚ

Ha mindent az ígéretek szerint valósítanak meg, akkor tényleg átalakulhat a PC-s játékvilág. De vajon valósággá válhat mindez?

20 FORRADALOM VAGY BLÖFF?

Ha mindent az ígéretek szerint valósítanak meg, akkor tényleg átalakulhat a PC-s játékvilág. De vajon valósággá válhat mindez?

22 DSI PREMIER

A harmadik generációs DS modern lett: kamerát, belső memóriát és online boltot kapott. Részletes teszünkéből minden kiderül!

24 SPLIT/SECOND

Képzeld el, ha a Burnoutban a civilek által nyújtott lehetőségek helyett aktiválható bombák lennének!

26 R.U.S.E.

Átverés, megtevésztés – az igazi háború alapjai, de játékformában a Ruse lesz az első, amely erre épül

28 ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Oké, az Army of Two 2 sem lett volna egy telitalálat cím, de ennél nem biztos, hogy rosszabb lenne

32 CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Vadnyugati mese lasszózással, kocsmái bunyókkal, bankrablással, skalpolni vágyó indiánokkal és gonosz fehérekkel

36 BIOSHOCK 2

A konzolgeneráció egyik legjobban fogadott játéka folytatást kap – képek és információk csak nálunk!

44 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

A kajla B-szakasz megint kincsek után kajtat, ezúttal már térdig hóban is.

AFRO SAMURAI	86
BATTLEFORGE	82
BLUE DRAGON PLUS	97
CRYOSTASIS	80
EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD	70
EMPIRE: TOTAL WAR	54
GARDENING MAMA	97
GREY'S ANATOMY	96
GTA CHINATOWN WARS	94
HENRY HATSWORTH IN THE PUZZLING ADVENTURE	91
LIFE SIGNS	97
MARIO POWER TENNIS WII	61
MONSTERS VS. ALIENS	97
MYSIMS PARTY	89
MY WORLD, MY WAY	96
NINJA BLADE	62
PIKMIN WII	78
RED ALERT 3: ULTIMATE EDITION	76
RED ALERT 3: UPRISING	77
RESISTANCE RETRIBUTION	92
RHAPSODY: A MUSICAL ADVENTURE	97
RHYTHM PARADISE	96
SUIKODEN TIERKREIS	90
STORMRISE	58
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA	72
THE GODFATHER II	66
THE GREAT GIANA SISTERS	96
WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT	81

odamondja

csevegő

vitalány

összinté

beszól

Oké, még mindig nincs weboldal, tudjuk, nem kell megintotok. Szégyelljünk magunkat, a felelősöket kivégeztük, a fejlesztőket pedig még vadabban korbácsoljuk...

Helló 576!
Vártam, imádkoztam, titokban majdnem én is kakast áldoztam, de csak nem lett weboldal. Mármint új. Lehet persze, hogy a trükkös terv az, hogy a régi weboldal maradjon meg, és a mélyén történnek változások (vagy még az sem, egyszerűen kapunk egy 2.0 feliratot a címezőbe), de remélem ennél azért többről van szó. Szóval – lesz új oldal, vagy sem? És ami még fontosabb, mikor?
Ork

Kedves Ork! Sajnálatos módon a feketemágia nem jött be, és kicsit megint elhalasztódott a weboldal indítása. Hidd el, dolgozunk rajta – vagy legalábbis vannak embereink, akik dolgoznak rajta. Pontos indulási időt nem merek mondani, mert a végén megint pófára esünk, az meg ciki. Különösen így, harmadszorra. Szóval a lényeg az, hogy készül, még egy kis türelmet kérünk. Addig is, aki jelentkezne az új oldal betétesztelésére, az írjon az online@576.hu mailcímre, mellékelve a jelenlegi felhasználónévét is. Még nem tudni pontosan, hogy hány „bétakücsöt” tudunk kiosztani, de a versengők között kisorsolunk tíz, írtózatosan királyi Loco Roco-tollat!

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

HAWX X360

X360-as HAWX-ot, HAWX-pólat és HAWX elolapot nyert: Grosz Péter, Budapest

Dawn of War 2

Dawn of War 2-t nyertek: Kovács Kitti, Dunakeszi
Pálfi Dénes, Nagykanizsa

X-Blades

X-Blades gyűjtői verziót nyert: Horváth Ákos, Budapest

HAWX PC

PC-s HAWX-ot és HAWX-pólat nyert: Zsurkai Zoltán, Tiszaújváros

Mindenkit nagy tisztelettel megkérünk, hogy a nyeremény-játékoknál a válasz mellett nevét, címét és telefonszámát is tüntesse fel, mert ezen adatok hiányában még az amúgy helyes megoldást sem tudjuk elfogadni! A nyeremények kipostázása a következő szám megjelenéséig megtörténik, erről a nyerteseket a díjak elküldésekor emailben értesítjük (ha valami gond lenne, külön írunk, vagy telefonálunk).

Ezen számunk nyereményjátékai

Ninja Blade (64. oldal), GTA Chinatown Wars (67. oldal), Chronicles of Riddick (74. oldal), Cryostasis (80. oldal), Resistance Retribution (93. oldal)



Helló!
Azt szeretném megkérdezni, hogy miért mindig előzetesek vannak a címlapon? Miért nem lehet az aktuális tesztek közül kitenni egy játékot? Régen mindig úgy volt...
Karsci

Igen, tagadhatatlan, az előző korszakban (szinte) csak tesztelt játékokból volt címlap. Mi – a valóságban: én, a diktatorikus Grath – azonban úgy gondoljuk, hogy ennél néha érdekesebb lehet egy új bejelentés, egy nagyvívó játék. Ebben a hónapban például kísérletezhettünk volna a GTA vagy az Empire vagy mondjuk a Ninja Blade borítóra helyezésével, de egyrészt ezek közül csak a GTA-hoz volt normális képanyag, másrészt meg egy BioShock 2 azért nagyobb durranás. Merthogy magyarul elsőként itt olvashatsz információkat a játékról, a képek is nálunk jelennek meg először – sokat dolgoztunk rajta, hogy ez összejöjjön, és ezért szeretnénk büszkén hirdetni!

Hey!

Szerintetek mennyibe kerülne, ha ki akar-nék menni az E3-ra? Azt olvastam, hogy idén megint nagy show lesz, és sokért nem adnám, ha csak egyszer én is kilátogat-hatnék Los Angelesbe. Tudnátok segíteni ebben?
Lajos

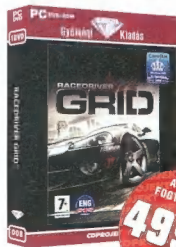
Sajnos nem sok esélyt látok a dologra, mert a nyilvánvaló pénzügyi nehézség mellett van egy másik gond is: az E3 már pár éve meghívásos rendszeren alapul. Plusz, ellenőrzésképp a helyszínen meg kell mutatnod egy újságot – vagy weboldalt –, amiben, amin a te műveid is olvashatóak. Elég szigorúan vizsgálják a dolgokat, mert ez a show elvileg csak a szakmának szól. És ezen nem az újságírókat értem, hanem a kiadókat és fejlesztőket, az előbbiek ez hatalmas marketinges munka, az utóbbiak közül az elkötelezettek demózzák a programokat, a kiadót keresők pedig próbálják elkápráztatni a pénzes cégeket. És ebbe jönnek bele a firkások. És, megmagyarázhatatlan módon, mindig van néhány 12 éves gyerek, akiket alig lehet elrugasztani a Pokémon-játékok elől... ■

Gyémánt



Kiadás

A legendák sorozata új címekkel bővül



©2006 CD Projekt Magyarország Kft. A „Gyémánt Kiadás” logó és felirat a CD Projekt Kft. bejegyzett védjegye. Minden egyéb védjegy, márkanév és grafikai elem a megfelelő tulajdonosok birtokában van. Minden jog fenntartva.



12

TEKKEN 6

MINDEN, AMIT A
HATODIK RÉSZRŐL
TUDNI LEHET

13

M.A.G.

256 JÁTÉKOS EGYSEB-
RE LOVÍ EGYMÁST; EZ
CSAK JÓ LEHET!

16

MAX PAYNE 3

ALIG VALAMI INFORMÁ-
CIÓ, EGY KÉP MAXRÓL, AZ
E3-IG ENNYIT KAPUNK...

24

SPLIT/SECOND

A DISNEY MEGIRIGYELTE
A BURNOUT-SOROZAT
SIKERÉT

44

BAD COMPANY 2

PUSZTÍTÁS HOBAN,
JÉGBEN, FÁGYBAN
- ÉS ONLINE!

HÍREK

érdekességek

ha szeretnél jólétesült lenni



ÚJ JÁTÉKOK

A rengeteg folytatás, előzmény, mellékszál között jó látni, hogy az eredeti ötletek nem haltak még ki a játékiparból. Persze az új ötlet nem jelent mindig jó ötletet is, de a R.U.S.E., a Split/Second vagy éppen a Stalin vs. Martians legalább próbálkoznak. Igaz, utóbbinál valószínűleg a körítés, a téma a legjobb...

FOLYTATÁSOK

Persze a folytatás nem dogmatikusan rossz dolog – a Bioshock 2-t például milliók várják. De legyen szó az Army of Two-ról, a Ninja Gaidenről, a Gothicról, a Battlefieldről, az olykor több irányba is elkalandozó új részek ígéretesei, hisz egyszer – sokszor – már bizonyítottak. És ki ne akarna visszamenni Rapture-be?

DSi PREMIER

Megjelent a harmadik generációs DS, és most alaposan ki is vizsgáltuk. Az eredmény? Nos, a végső konklúziót a 23. oldalon találod, de nagy gondot nem sokat találtunk az új gépen – viszont annál több dicsérnivalóra bukkantunk. Reméljük előbb-utóbb az MP3-at is megtanulja kezelni...





Game Developers[®] Conference

[IRTA GRATH]



Játékfejlesztői konferencia. Alapjaiban ez a tradicionálisan Austinban megrendezett esemény kizárólag a tényleges fejlesztők – programozók, grafikusok, zenészek, designerek – találkozája volt, ahol megosztották egymással a legújabb trükköket, hogy mi működik és mi nem, hogy melyik út bizonyult járhatósnak és melyik vitt a siker felé. A média azonban nem tud más ténni, médiaként viselkedik, és a játékipar hírességeinek kitermelése után nekik illt show-t faragni ebből a szakmai rendezvényből. Ez a folyamat tavaly teljesedett ki, amikor a Gears of War 2 bejelentése és a LittleBigPlanet részleteinek bemutatása szinte (oldschool) E3-jellegű felhajást adott a GDC-nek. Idén ebből kicsit visszavettek, elsősor bejelentések nem voltak, de így is hallott érdekesekeket, aki ellátogatott az austin konferenciaközpontba...

A GDC alapja idén sem változott: milliányi előadás, tanácsadás, szakkör-jellegű gyűlés volt a konferencia gerince. Akit érdekelt, hogy merre tartanak a mesterséges intelligenciák, miként érdemes az érzelmekre ható áttevő jeleneteknek nekiállni, vagy egyszerűen a PS3 legmélyebb programozási titkaira kíváncsi, az jól tette, ha diktatófonnal járt. Egyetlen példa: a Star Ocean 4-témájú előadás máshol valószínűleg a sztoriról vagy a harcrendszerrel szolt volna, itt viszont a „flexible shader management and post processing” témakörében zajlott, és tényleg csak a gyakorló programozók számára volt bármi értelme.

A nagyközönség érdeklődésére sokkal inkább számot tarthattak a kiemelt előadások, melyeket a szakma legnagyobbjai tartottak. Ezek közül kettőt emelnék ki, az egyik Hideo Kojimáé volt, aki ugyan új játékot nem jelentett be („talán majd az E3-on”), de beszélt a Metal Gear Solid 4 készítéséről, hogy számára a korábban lehetetlennek hitt problémák leküzdése jelenti az igazi élményt, ez a játékkészítés igazi sava-borsa. Mint mondta, a lehetetlennek mondott gondok 90%-át így-úgy le lehet küzdeni; a maradék tíz százalékhöz pedig csak idő kell, amíg a technológia el nem jut a kívánt szintre. A másik, milliók (oké, ezrek) által élőben nézett előadás a Nintendo elnöké, a Wii- és a DS-korszak karmestéréé volt. Ő – azon túl, hogy a kötelező köröket megfutva tucatnyi Excel-táblával igazolta, amit amúgy is tud mindenki: baromira megverték, megáldták a piac többi résztvevőjét – már újdonságokkal is készült, többek között az új Zeldát is megmutatta. Igaz, Wii-re továbbra sem tudott épkezláb újdonságot felmutatni, de sebay – mi bíznunk a titokban tuti készülő új Mario-ban...

Aki figyelmes volt, az egyéb cégek újdonságaival, bejelentéseivel is találkozhattott. A nagyobb bejelentésekről – az új Jak és az új Ratchet, Ninja Gaiden Sigma 2 – híreink közt kiemelten is foglalkozunk, de összevágottunk néhány másik bejelentést is, ezekről jobbra olvashatsz. A következő GDC 2010 március 9-én kezdődik. ■

Tudásmorzsák Új információk

BRŰTAL LEGEND

A HD konzolok és a PC mellett Wii-re is érkezik, igaz, egy másik cég fejleszt.



LEGO ROCK BAND

Egy véletlenül az egyik előadásban bemutatott PowerPoint oldalon bukkott le a Harmonix, ott volt megemlítve a LEGO-feldolgozás. Hivatalosan persze mindent tagadnak...

GUITAR HERO SMASH HITS

Az új cím az újdonság, hisz eddig úgy tudtuk, hogy a korábbi részek zenéit zenekarra átpakoló GH-epizód címe Greatest Hits lesz. Pedig nem is...

CRYENGINE 3

A Crytek új motorja lényegében ugyanazt tudja, mint a kettes sorszámú változat. És hogy akkor miért a 3-as? Hát mert már PS3-on és 360-on is működik, szinte ugyanazt a lenyűgöző látványt hozva.



PROFESSOR LAYTON

Japánban nemskára itt a negyedik rész is, de angolul csak most jelentették be a másodikikat. Hát igen, amíg Angliában az eladási listák legelején van az eredeti, miért vesződnének a folytatásokkal...

LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

Az új Zelda a Phantom Hourglass nyomán halad, csak a hajót vonatra cserélte. Masiniszát fogunk alakítani, akit ráadásul egy hatalmas gölem segít harcban és logikai kihívásokban egyaránt.



ROCK N' ROLL CLIMBER

Ez nagyon ronda, a Wii Fit deszkáját és a wiimote-t használó játék egy sziklamászás-szimulátor. Miyamoto-nak túl sok ideje van...

MODERN WARFARE 2

Egyrészt eltűnt a Call of Duty név (szerintünk nem örökre), másrészt kijött az első, semmit nem mutató videó. Figyeld következő számunkat, ha érdekelnek a fejlemények...

DEAD RISING 2

Az egyik előadásban a fejlesztő elszóla magát, és multiplayer-ről beszélt, amíg észbe nem kapott. Amúgy 6000 zombit terveznek a csúcspelenetekben a képernyőkre – egyszerre.



Egy gondolattal
gyorsabban



ESET Smart Security

NOD32 technológiával

INTEGRÁLT KOMPONENSEK
NOD32 vírusvédelem
NOD32 kémprogramvédelem
Személyi tűzfal
Levélszemétszűrő



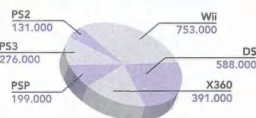
www.eset.hu

we protect your digital worlds



TOPLISTA USA február 01-28.

JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1. Wii Fit	Wii	8.0
2. Street Fighter IV	X360	9.0
3. Street Fighter IV	PS3	9.0
4. Wii Play	Wii	-
5. Killzone 2	PS3	9.5
6. Mario Kart Wii	Wii	9.0
7. Call of Duty: World of War	X360	9.0
8. Mario Kart DS	DS	8.0
9. New Super Mario Bros.	DS	9.0
10. Guitar Hero World Tour	Wii	8.9



Rövid hónap a február, tradicionálisan ekkor veszik a legkevesebb konzolt, de ideen így is kelendő volt ez a porteka. Ráadásul immár csak a gépek fogytak, hanem a játékok is, a négy hideg hét alatt közel húszmilliót adtak el. A fenti szöveveladásai számokhoz mindenképpen megjegyzendő, hogy a Killzone 2 mindössze két napig volt a listán, így az eredménye elismerése méltó.

Kishírek a nagyvilágban

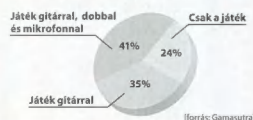


Wii-erőmű

Manapság sokan hangoztatják, hogy játékok technikailag mindent kihozza a Wii-ből; az egyik ilyen elszánt csapat a High Voltage. Igaz, a **Conduit** névre hallgató, történetben idegenes-titosösszeesküvéses klisékre épülő program esetében ez hihető is. A Conduitben lesz sok fegyver, rengeteg sorozatokból – ismert szinkronszínész, valamint online oldókés (ráadásul a Wii Speak hardverrel kommunikálni is lehet).

GITÁR HELYETT ZENEKART

A Guitar Hero World Tour különböző verzióinak amerikai megoszlása (darábszám szerint) az eladásokban



ONLY IN JAPAN

Taiko no Tatsujin Wii



A zenélős – pontosabban dobolás – Taiko no Tatsujin-széria Európában még sosem tette tiszteletét; Amerikában is csak az egyik PS2-es verzió, Taiko Drum Master néven. Pedig a plasztikdobot használó, egészen elborult grafikai stílussal rendelkező játék Japánban óriási siker: a meglehetősen fantáziátlanul elnevezett Wii-változat a széria kerekén harmincadik kiadás! A játék lényege most sem változott: a programhoz kapott kis műanyagdobot kell a megfelelő ritmusból ügögetni (és nem a mozgásérzékelőkkel kell hadonászni). A dob két oldala eltérő hangokat ad ki, és a ritmusjátékoktól megszokott módon, ezeket akkor kell megcsapkodni, amikor a vörös vagy kék kis ikon a megfelelő helyre ér. És bár úgy tűnhet, hogy amikor a Guitar Hero öt dobfejével és egy lábdobbal van ellátva, két gombbal nem lehet változtatni vagy nehéz témákat előadni, ez tévedés – már köze-



pes szinten is izasztó tud lenni a dolog. A Wii-verzió néhány parányi javítás mellett a dalok listájával villant, összesen 67 nótá van a lemezen. Vannak itt j-pop slágerek, anime-himnuszok, klasszikus zenei anyagok, és még híresebb játékezők is (például a Super Mario Bros. főtemája, vagy, mivel Namco-fejlesztésről van szó, a Soulcalibur 4 egyik dala). Sőt, a sorozatban most először a Miekigérajzfilmek főcímenéjét is elérhetővé tették. Noha a játék igen jól fogott odakint (már nem kell sok a félmilliósi eredményhez), a jogi problémák miatt ezúttal sem valószínű egy amerikai, még kevésbé egy európai kiadás...



YS-LISTA

Az Ys-széria mindig is különös tagja volt a japán szerepjáték-családnak, a fura sorozat pedig most két taggal is gazdagszik. Az Ys 7 Adol és Dogi történetének folytatása, egy pergős akció-RPG, az Ys Chronicles pedig az első rész felújítása lesz. Mindkettő PSP-re jelenik meg, Japánban még ide.



■ HACK/LINK

Az talán nem meglepő, hogy lesz egy új hack-játék, de az igen, hogy állítólag ez lesz az utolsó része a szériának. A World című online szerepjátékban zajló RPG-ben ezúttal csak egy kísérőn lehet, de őt 30 karakter közül választhatjuk ki. Megjelénés idején, csak PSP-re.

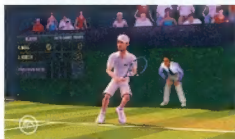
A NAGY MECCS

Virtua Tennis 2009 és Grand Slam Tennis

Smash Court Tennis vagy Mario Tennis? Top Spin vagy Sega Superstar Tennis? Azaz valóságshűségre törekvő, avagy a móka, az ökördobás irányába elmozduló? Úgy tűnik a teniszprogramok készítői csak két végletben tudnak gondolkodni. A közeljövőben, korá nyáron ez talán változik, mert mind a Virtua Tennis 2009, mind pedig az EA új sportsorozatának indító darabja, a Grand Slam Tennis a realizmus és az önfeléd szórakoztatás határán mozog. (A fairplay jegyében mindkét játékából Wii-s képet láthatok.)

VIRTUA TENNIS 2009

A szokásos VT-csomagot kapjuk: rengeteg valódi sportolót (a mai ászok mellett Becker és Edberg is választható lesz), egy baromi hosszú karriermódot, online viadalok lehetőségét (páros, vegyespáros is!) és örült minijátékokat (ez egyben egy húszlehetős köré gyűlekező kirokditokat kell teniszlabdákkal elzavarni). Megkapjuk a teljes Davis-kupát is, a karakterünket pedig összesen mintegy 800 eltérő kiegészítővel tehetjük egyedivé. Játékmenet terén két újítást emelnek ki a fejlesztők egyrészt a szervákat reformáltak meg, másrészt pedig a helyezkedést alakították át: például kivették a vetődéseket és belerakták a megbotlásokat. A játék HD konzolokra és PC-re erőteljes online támogatással érkezik, Wii-re pedig természetesen wiimote-os csapkodásokkal.



GRAND SLAM TENNIS

Jövőre vélhetően más platformokon is támad majd a GST, idén csak a Wii-változatot kapjuk meg. A látványvilág itt erősen rajzfilmes lett, és természetesen az irányítás a Wii Sports teniszjátékának mintájára itt is csapkodással lesz megoldva (a játékos alaphelyi itt sem kell irányítani – bár itt legalább bekapcsolható lesz ez az opció). A játékban mind a négy Grand Slam viadal benne lesz és a sok mai játékos mellett itt is lesznek nagy öregek (mint McEnroe, Sampras vagy Borg). Lesz online játék is – vélhetően csak egyes meccsekkel –, a nagy újtás a Wii MotionPlus kiegészítő támogatása. Ezzel már 100%-ban modellezi a játék a wiimote mozgását, így ténylegesen lehet nyelni, porogtani, aljas módon lecsapni – vagy akár az ütő élével eltálni a labdát...



Oldschool

'99/04



A NEMZETI

GUARDIAN'S CRUSADE

Valakinek mond valakit ez a cím? Ez a fejlesztő Tamsoft neve! Nem csoda, hisz a játék nem lett siker a Squaresoft, tri-Ace és Enix RPG-áitól uralt PS1-ében. És bár a játékmenet nem kínálta egyedül, a fordítás is ótvolt, a Guardian's Crusade humora és pár meglepő technológiai megoldása miatt máig kultuszának örvend!



RIDGE RACER TYPE 4

Igaz, a hangzatos „Gran Turismo-gyilkos” felcím megítésvető volt, de ez semmit nem von le a nyeregű Ridge Racer élvezetességéből. A négy kerék használatán, és a millió – öke, 322 – eltérő autóraképítés összességében túl nem sok közös pont van a két sorozat között: a GT a szimulációt, a RR pedig más észlelő száguldást részesít előnyben; és erre nálunk 94%-ot kapott.



KEZDETÉN

Ha már legfeljebb dicsőletért firtogtunk egyet, ha a Nintendo bejelent egy újabb Mario Partyt, de 99-ben az új újdonság volt: tabliss játék, minijáték hegyekkel. Azóta tíz év telt el, és tízenegy Mario Partyt látni összesen... Használt időben jár a Wild Arms című western-környezeti RPG-szerűen, amely szintén egy tíz éve debütált. Igaz,ők nem ilyen termékenyek, a tíz év alatt „csak” hét inkarnációra futotta...



Manapság egyre nagyobb divat, hogy a játékvilág kisebb-nagyobb újjalápitású cégei teljes titokban dolgoznak éveket, és csak akkor állnak elő, amikor mutatni is tudnak valamit. A 2005-ben összehozott Gazillion is valami hasonló cipőben jár – bár az elmúlt kettő négy év során játszható dologban nem sikerült összehozniuk. Mindenesetre egy kizárólag online játékokban, MMO-kban utazó kiadórol van szó, akik szutyomban felvásárolták egy rakás fejlesztőcéget. Ilyen például az MMO-veterán (de maradtandó alkotni eddig nem képes) NetDevil, akiknek a Jumpgate Evolution című sci-fi űrhajós játékát és a Lego

Universe-ét is a Gazillion fogja gondozni. Másik három stúdió (Amazing Society, Sliggate Ironworks, Gargantuan) összesen öt másik játékon dolgozik, melyekből kettő a Marvel képregény-univerzumra épül. A Super Hero Squad a gyerekesített, friss rajzfilmen alapuló verzió lesz, s szimplán Marvel Universe címre keresztelt program pedig egy klasszikus MMO felnőtteknek, havidíjjal, mindennel. Elegendő merész dolog rögtön hét online játékkal indulni, de ha a Marvelnél el tudták adni magukat, valószínűleg van ráció a dologban. Az első megjelenésük jövő év elején a Super Hero Squad lesz. ■



Lord of the (red) Rings Noha ■ World of Warcraft letartotta az MMO-piacot, s korábban megasikernek számító félmillió előfizetői bázissal ma sem szomorkodhatnak a kiadók, fejlesztők. Ilyen a Turbine is, akiknek a PC-s világ a rendkívül hangulatos Lord of the Rings Online-t köszönheti. A tucatnyi ingyenes és egy fizetős kiegészítő megért játék ma is igen népszerű, és elsősorban nem az agyatlan tápolásra, hanem a kidolgozott küldetésre, békés tennivalókra és a közös játékra koncentrál. Ha erről terjed egyre több helyről a pletyka, hogy az X360-as verzió bejelentése küszöbön áll. Mivel X360-on egyelőre egyetlen MMO működik csak, az átiratban van ráció – remélhetőleg a kezézés is sikerül átültetniük kontrollerre...

Még Legóti! Első tény: eddig minden Lego-játék hatalmas profitot termelt, még a nem túl jó Lego Batman is. Második tény: nemrég DS-re bejelentették a Lego Battlest, amelyben a középkori, a kalózos és a sci-fi Lego-világok ütköztek elviharhatjuk meg. Pletyka: a következő, minden platformra érkező játék a Lego Harry Potter lesz, azt pedig nem sokkal a Lego Indiana Jones 2 (a

ÁLLÍTÓLAG...
a meg nem erősített tartomány

kristálykoponyás filmre épülv) követi majd. Típpunk szerint különösebb fejlődést egyiktől sem lehet várni...

Spacehawk A remek Warhawkkal mostanában fénykorát élő Incognito stúdióbeli nemrég leszakadt egy renegát szakasz. Igaz, nem mentek messzire, a Lightbox nevű új csapat a Warhawk motorjával kezdett dolgozni (továbbra is csak PS3-ra), és egyes értesülések szerint a stílus sem változott sokat. Ha lehet hinni a pletykáknak, a új játék leginkább a „Warhawk a „űrben” szavakkal írható le, és egy sok járművet használó multiplayer akcióparádára lehet számítani.

Halo Wars 271 B A Halo Warst készítő Ensemble már nem létezik, de a háromfelé szétszaladt csapat egy része nem felejt el gyökerire. A 20 főből álló Windstorm sci-fi MMO-n dolgozik, a 35 egykori Ensemble-alkalmazottból álló Bonfire szintén egy önálló projektet visz, a Halo Wars törzsgárdájából formálódott Robot viselt maradt a kaptafánál. Első feladatuk a Halo Wars-hoz készülő letölthető tartalmak elkészítése, de állítólag már elkezdtek a munkálatokat a teljes értékű, egy Covenant sztorivalanallal is rendelkező folytatáson. ■



Tales of...

A Namco eddig sem fogta vissza magát, ha a Tales of sorozatuk száporításáról van szó, de az utóbbi hónapokban minden eddigieknél komolyabban beindultak a tén. Ott van a tavaly Európán kívül X360-ra megjelent Tales of Vesperia, ezt egyrészt végre bejelentették a mi kontinensünknek is (júniusban, pont egy héttel a Star Ocean 4 előtt jön), másrészt pedig Japánban túl hogy lesz PS3-as változata is (sőt, ott még egy Vesperia egészestés mozi is számíthat a nagyközönség). A Wii is megkapja a következő epizódját, a Tales of Graces a sorozat központi szálának tizenkettő részé lesz. Sokat nem tudni arról, azon kívül, hogy központi hőse a 18 éves Aspel Rant lesz, aki családját elvesztése után keveredik bele az eseményekbe. A megjelenés Japánban a télen, angolul 2010 nyarán várható. És van egy harmadik bejelentés is, a PSP-re készülő, vesztettül ostoba címmel rendelkező Tales of VS. Ez egy FF Dissidia-szerű veredőköz játék, a sorozat eddigi részeitek főszereplőivel, főellenségeivel (az valószínűleg nem jelenik meg Japánon kívül). ■



Stalin vs. Martians

Minden bizonnyal borzalmasan rossz játék lesz a Stalin vs. Martians, de mivel ennyi állatságot egy játékba szorítva ritkán látni, muszáj beszámolnunk róla. Egy csak PC-re készülő stratégiai játékról van szó, melyben természetesen – kell külön mondanunk? – kommunisták harcolnak a váratlanul megérkezett zöld marslakokkal. Persze elmondhatnánk, hogy nincs bázisépítés, viszont egységeinket lehet és kell is fejleszteni, hogy lesznek online küzdelmek, hogy a marslakokkal csak multiban lehetünk, de minek, mikor az átvezető videóban csak Sztálin szólít minket táncra, és a fejlesztők legfőbb inspirációforrásként „vodkát és a pirogot említettek meg. Valószínűleg az év legtoábbek által nyúzott pocskék játéka lesz, de kit érdekli?! ■



■ **Snake mozija**
David Hayter király arc: Solid Snake szinkronhangja, az X-Men 2 forgatókönyvének írója, esséivel a Lost Planet-mozi rendezője. Most pedig új céget alapított, amely sci-fi és horror témájú filmeket, képregényeket és ezekkel együtt videojátékokat fog készíteni. Az első alkotás Demonology címre hallgat. ■

A TEKKEN 6

számokban

3	hatalom az eredeti Tekken karakterek között: a Mirror's Edge-vel szemben	861	szinkronszínészt választottak a karakterek hangjához: a Tekken 6 karakterek hangját a Tekken 6 karakterek hangja adja
48	szinkronizált a Tekken 6 karakterek hangját a Tekken 6 karakterek hangja adja	5000	alkalmazott a Tekken 6 karakterek hangját a Tekken 6 karakterek hangja adja
83	az eredeti Tekken 6 karakterek hangját a Tekken 6 karakterek hangja adja	35373	alkalmazott a Tekken 6 karakterek hangját a Tekken 6 karakterek hangja adja
189	az eredeti Tekken 6 karakterek hangját a Tekken 6 karakterek hangja adja	899560	alkalmazott a Tekken 6 karakterek hangját a Tekken 6 karakterek hangja adja
		700 millió	alkalmazott a Tekken 6 karakterek hangját a Tekken 6 karakterek hangja adja



Nemrég lettünk durván leszidva a Tekken 6 mellőzése miatt, és bár bocsánatot kértünk, mivel most hozzájutottunk friss információkhoz, és ami talán még fontosabb, konzolos, és nem játéktérmi képekhez (még hozzá a PS3-as verzióból – de mint sokan tudják, ezúttal X360-on is tisztelettel teszi a sorozat), visszatérünk hozzá. Kiderült, hogy az idén ősszel a boltokba kerülő otthoni verzió a felturbózott játéktérmi klads,

■ azt jelenti, hogy ■ alacsony életerejű (15% alatt) karakterek bemérgesednek, és ütések, rúgások sokkal nagyobb sebességgel. Így aztán az is taktika lesz, hogy ■ ellenfél életerejét miként csökkentjük le – mert ha nála megjelenik a vörös aura, akkor még komoly előny birtokában is ráfaraghatunk...

Természetesen sok mozgás is változott, Yoshimitsu és Law támadásai például teljesen átalakultak, jószíval újra kell őket tanulni. Ma már ■ online játékosok kötelező mutatóvá, de ■ mellett feltölthetünk visszajátszásokat, lehet kiánokat alakítani és letölthető extrákat is igényel. Konzolos Tekken nem lehet még valamilyen mellékjáték nélkül, de Katsuhiro Harada, ■ játék direktora nem volt hajlandó elárulni, hogy mi ■ lesz ez. Azt viszont elmondta, hogy ■ karakterek öltöztetése-fodrászása minden eddiginél vadabb lesz, egészen extra cuccokat is karakterünkre agghathatunk; akár olyanokat is, amelyek a harcban is segítenek. Egy diszes pingvinsíppl például egy támadó kedvű madarat idézhetünk ellenfelünkre (nem vicc)!



a Bloodline Rebellion alapján készül – amelynek legészvehetőbb újítása megannyi apró finomítás mellett három új karakter, illetve néhány új grafikai trükk.

A konzolos verzióban tehát egyelőre 41 karakter van – de igen esélyes pár új figura megjelenése is. Az eddigi Tekkenhez képest az áttörhető falak és padlók megjelenése is forradalomnak számít, ezekkel a legtöbb pályán új helyekre juthatunk el. A játékménetet tekintve ■ Rage, azaz Düh megjelenése kiemelendő,



Kishirek a nagyvilágból



Kocsi helyett robotdenevér

Az ExciteBots minden idők legkevésbé szimulátor-jellegű autóversenye volt, ami a Mario Kart mellett azért teljesítmény. A folytatás tovább halad ebbe az irányba, mert az alakváltó állatrobotokkal dolgozó ExciteBotsba elképesztő mennyiségű marhaságot raktak. Rudakon lengedezve lehetünk ki magunkat és minijátékokat indíthatunk el – száguldos közben. A bónusz felvéve megjelenik egy focilabda, amit a kapuba kell lökni, vagy megjelenik egy csomó letarolandó tekebáb... szóval érték. Megjelenés még áprilisban...



Gandalf elhagyta az EA-t

Érdekel, hogy a Lord of the Rings Conquest miért került a boltokba nyilvánvalóan befejezetlenül (az más kérdés, hogy sikerebb, mint a Dead Space és a Mirror's Edge együtt...)? A Variety magazin írása szerint ebben országnézésre volt annak, hogy lejárt az EA jogosultsága a Tolkien-univerzum feldolgozásaira, így muszáj volt azt hamar befejezni. A jogok a Warner Interactive-re szálltak vissza, és esélyes, hogy ezentúl ők maguk készítik majd a játékaikat. 2011-ben, illetve 2012-ben érkezik ■ két Hobbit-mozi, azokhoz tül lesz játékfeldolgozás...



Wii, a horromasina

Előző számunkban beszámoltunk már a Wii-re bejelentett horrorjátékokról, és máris itt ■ következő: az új Silent Hill. Oké, ■ kis túlzás, mert a Shattered Memories alcímű epizódot az első rész újragondolása (PS2-re és PSP-re is). Mit is jelent ez? Ugyanaz a főhős, ugyanaz a helyszín, ugyanaz a feladatunk, néhány fontos régi szereplő és pályaelem is megmarad, de ■ események máshogy vagy másképp történnek meg, lesznek új karakterek, új fejtörők, új megoldások. Ilyen például, hogy harc egyáltalán nem lesz, a szörnyek elől mindig menekülni kell! ■



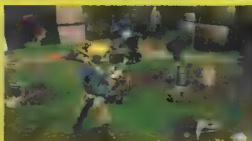
M.A.G. – Massive Action Game

Az M.A.G. óra nem... címével... itt... sokan... és mindez... M.A.G. alkotói... így... nem... kérdéses: mai... harci... Ami... extra, az az... 128-fos... feszülhet; a... bármilyen... A... szakaszokba lesznek osztva, a... lesz – a csúcson a... nem is... kell... mint... adunk ki... Minden... több kaszt... az... extra... Call... az első... csak... minden... már sokkal... mint... de kit... 127... az... természetesen csak PS3-ra.



Jak & Dexter The Lost Frontier

Ahogy a múlt hónapban is beszámoltunk róla, a Sony komolyan veszi a PSP-t is – ráadásul a PS2-ről sem mondtak még le teljesen. Egy hónapja az e két platformra érkező Motorstormról számoltunk be, most pedig az ótódik Jak és Dexter-játékról tudjuk elmondani ugyanezt: év végén érkezik a boltokba. Ezt a High Impact készíti, és a sztori rögtön a Jak 3 vége után kezdődik: hősünk elindul, hogy bölcsse válhasson. Természetesen lesz sok ugrálás és enyhébb logikai feladványokban sem fogunk hiányt szenvedni, de az új rész igazán extrája a repülés lesz. Öt géppel emelkedhetünk a magasba, hogy ügyességi feladatokat oldjunk meg és megannyi légiálót löjünk miszlikbe. ■



Ratchet & Clank Crack in Time

Jak visszatérése ugyan némileg meglepetés, de Ratchet mostanában mindenhol ott van, három platformon érkeznek folyamatosan kalandjai. Ezúttal minden eddiginél nagyobb kalamajkába mászik: Dr. Nefarious cselekedetei miatt ugyanis az egész időskál, más és jövő is veszélybe került. Persze nem sok olyan veszély van, amit egy méretes csavarkulcsal nem lehet megoldani, így Ratchet az elrabolt idő (és a szintén elcsent Clank) nyomába ered. A szokásos játékmenetet a bejáratú úralt kínált lehetőségekkel dobták fel, ez a harci kihívások mellett felfedeznivalót is jelent. A játék ősszel kerül a boltokba, méghozzá dobozban, nem online (PS3-on persze). ■



Kishírek a nagyvilágból



Yu Suzuki visszavonult

A fenti úriember neve mindenki előtt ismert kell, hogy legyen, játékaival milliós játékosok. Suzuki úr olyan sorozatok megalkotója, mint az Outrun, a Virtua Fighter vagy éppen a Shenmue. A már évek óta az általános kreatív megbízotti pozícióban levő fejlesztőtől most manager lesz, de a hírek szerint ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy abbahagyta a játéklejlesztést. Ez azt is jelenti, hogy a Shenmue fennmaradó tíz fejezetét (a hírek szerint a játék első része az 1., a második része pedig a 3-4-5-6. fejezeteket tartalmazta az előre megírt 16-ból) sosem fogjuk megismerni. Reméljük egyszer meggondolja magát, de addig is köszönjük az élményeket – és várjuk az új Outrun! ■



SQUARE ENIX

Elkelt az Eidos!

Épphogy megszoktuk, hogy az Eidos megint igényes játékokat gyárt, mikor kiderült, hogy a nagymúltú angol cég bevételt keres. A Warner és a Square Enix licitárkájából végül a utóbbi került ki győztesen (120 millió dollárral), az Eidos nevét a Eidos. Hogy a brandet, az Eidos nevét és logót látjuk-e még ezt követően, vagy a SE téren átforgatja a dolgokat, még nem tudni. Mindenesetre bizarr heartsdoln, hogy a következő Kingdom Heartsban akár Lara Croft is megjelenhet... ■



Epilógus

A Prince of Persia kiegészítője tulajdonképpen az egész játékot sürítve tartalmazza. A konzolos verzióhoz elérhető extra küldetés 2-3 órájában ugyanazokkal az ellenfelekkel küzdünk újra meg újra meg újra, és az ugrálás részek menete sem változott. Elka új képessége lényegében csak névben és az effekt színében változott, de ugyanúgy működik. Ez persze nem feltétlenül rossz, de ha az alapjáték nem győzött meg, az Epilogue kidobott pénz lesz...



Titánok harca

PC-n és PS3-on is ingyen érhető el az **UT3**-hoz az első hivatalos kiegészítő, a magas minőségű Titan Pack. Ebben néhány új fegyver, karaktermodell, egy rakat pálya, illetve egy módosított jármű mellett három fontos újítás van. Az egyik az unalmas, koponyagyűjtős Greed játékmód, a másik a csapatjátékokat az egyéni versengéssel keverő Betrayal mód, a harmadik pedig a Titan mutatór, amellyel a jó játékosok titánná, majd beheimóttá válhatnak!

Klónozott Lara

Először számunkban írtunk a **Tomb Raider Underworld** első kiegészítőjéről, és máris itt a második. A Lara's Shadow sokkal jobb, mint elődje, mert 800 pontért teljeszen átalakult játékokat kapunk. Lara helyett alakváltót irányítjuk, aki különleges képességekkel rendelkezik: falon fut, időt lassít és ökölharcban is megállja a helyét!

Hóvakság

A nép új pályákat akar, a nép új pályákat kap – ez volt az Epic mottója ■ harmadik **Gears of War 2** pályacsomag kapcsán. A Snowblind pakk három teljesen új, téli környezetű pályát tartalmaz, illetve ■ régi nagy kedvenc, a GoW1-es benzinkutas pálya újraértelmezését (plusz pár „acsit”).

Csak zene legyen 6

Az utóbbi hónap letölthető zenei anyagai.
Rock Jam No Doubt, The Offspring,
 R.E.M., James Brown, Papa Roach, Pearl
 Jam, Journey, Spongyabob-dalok **Guitar**
H Rasmus Withen Temptation, Die Toten
 Hosen, Jimi Hendrix, Queen, Pixies **Lips**
 Coldplay, Maroon 5, Creedence Clearwater
 Revival. Fall Out Boy, Incubus, Bvzv II Men

RESIDENT EVILÖK, WII-RE

[illegible]

Bár a ... és ... konzolos világ ... ismer az ... Scroll-szerítát (Morrowind, Oblivion), mint a német gyártású Gothicot, annak is ... fanatikus ... Akik komoly ... kiadó és a fejl ... Az a sok víz ... és a ... ma ... is készült. Az egyik a hivatalos, az ... fejlesztőkkel készülő Arcania: a Gothic Tale címet ... csak lélekben ... ez ... mágia! ... által készítet Risen ... teljes ... a ... és harcot, szörnyeket ... küldetéseket – és mindenki fogadkozik, hogy a sorozatra ... jellemző nem ...

RISEN

VS.



<p>Piranha Bytes, az eddigi három Gothic-játék fejlesztője.</p>	<p>A FEJLESZTŐ</p>	<p>Spellbound, az eddig túl nagyot sosem villantó német fejlesztőcsapat.</p>
<p>Egy hatalmas sziget, a középem egy kitörésre kész, misztikus legendákkal övezett tüzhányval. Több hatalmas város, sok kisebb település, farma, templomra, és persze megannyi felderítendő romra-bádogra számíthatunk. A sziget kisebb, mint a Gothic 3 világ.</p>	<p>AJÁTEKVILÁG</p>	<p>Továbbra is jól ismert Gothic-világban fogunk kalandozni, de ezúttal olyan szerepeket is ellátogunk, amelyek korábban nem területekre sorozhatók (mint például a kiterjedt trópusi déli szigetek). A stílus továbbra is a „realisztikus fantasy”.</p>
<p>A szigeteken két, egy kissé habzórozó frakció küzd, a nagyvárosokat irányító papok, és a falvakban, táborokban lakó kizsontok. Harcuk azonban másodlagos, hisz a reg megígéri Sötét Hullám nevű rémület nemokára lecsap a vidékre.</p>	<p>A TÖRTÉNET</p>	<p>A Gothic 3-ban királlyá vált Hős tíz évvel ezelőtt követően furcsán, az egyik szigeteken veszt el, például habortól indít a bárati déli szigetek ellen. Természetesen egy sötét erő van a háttérben, ezzel kell leszámolnunk.</p>
<p>A viharban hajózás veszélyes: hősünk egy hajótörés következtében, alig képzett kalandorként ér partot a szigeten. Készségeink (beleértve a magiát is) a használatot fejlődnek.</p>	<p>AHÓS</p>	<p>A déli szigetek egy fiatal kalandorát alakítjuk, aki megpróbálja megállítani a királyt. Kalandja során rengeteg korábbi fontos karakterrel akad össze újra. A fejlődési rendszer pontelosztása épül.</p>
<p>2009 legvégén, vagy 2010 legelejen várható, PC-n és X360-on egysezerre.</p>	<p>A MEGJELENÉS</p>	<p>2010 első felében várható, először PC-re, majd kisebb eseten PS3-ra és X360-ra is</p>
<p>➤ Bár egy klasszikus fantasy világban járunk, orkokra, elfekre és törpékre nem kell számítani.</p> <p>➤ A napszotok váltakozása mindenre kihat, így például épületekből is észrevehető, ha besötétedik.</p> <p>➤ A tolvaj jellegű karakterek rengeteg titkos ajtot találhatnak a játék során.</p> <p>➤ A kovácsokkal hasznos lesz jobban lenni, mert a fegyvereket a segítségükkel fejleszteni lehet.</p> <p>➤ A magia mesterség használatával más lényekkel is átalkulhatunk (például csirkévé vagy dongóvá is).</p> <p>➤ Összesen mintegy 300 kolduslet lesz a játékban, de mindegy egy karakterrel a jellemjüket folytán nem lehet megoldani.</p>	<p>AZ EXTRÁK</p>	<p>➤ Az amerikai verzióban erősebb színek és világosabb napfény lesz.</p> <p>➤ Az időjárás teljesen valószínű lesz (esőben töcsök formálódnak, ezek a direkt napsütésben lassan elpárolognak stb.)</p> <p>➤ A játék hangulata, stílusa leginkább a Gothic 2-t fogja idézni.</p> <p>➤ A harcrendszert az egyedül terület, ahol a fejlesztők belenyúlának a sorozat hagyományaihoz – mondjuk ez rá is éreztet a szeriéira...</p> <p>➤ Az igazságrajongók kedvéért minden korábbi szíj kiegészítő-megoldást beleépítettek a programba a modern változat mellé.</p>



Hallgasd le a fejlesztőket!



Nevezd mikrobloggernek, különleges szociális hálózatnak, internetes SMS-nek, aminek akard, de az tény, hogy ■ 140 karakterből álló minizenetek felforgatták az online világot. Aki menő, az küldözget tweeteket, naponta akár többet, a hallgatóság nagy öröme. Következzen most egy válogatás a millió játékegyesítő közül csak tízet kiválasztva.

Casey Malone (HMXCasey)

Designer, Harmonix

A gyánakodó tweet Kameranak vannak a Harmonix mellékeléseiben. Nem vagyok biztos benne, hogy az április elseje miatt, vagy sem...

Graeme Devine (zaphodjrd)

Író-designer, Robot (ex-Ensemble)

A lelki tweet A LEGJOBB dolog, amit valaha kaptam egy kávédőző volt. Oké, a legjobb könyvával kapcsolatos dolog. Oké, a legjobb dolog, amibe kávét kell rakni.

George Broussard (georgeb3dr)

Producer-designer, 3D Realms

A szatirikus tweet Dallasból fagyot jelentettek. Remélem nem zuhan le ■ repülőm. Ha igen, ■ Duke Nukem Forever egy kicsit késhe...

Mike Birkhead (flarkminator)

Designer, Ready at Dawn

A hatalomtól megreszegült tweet Oké, Ru ■ producer és vele minden designer elment ■ GDC-re, így egyedül maradtam egész hétre. Akkor csináljunk egy Mega Mant!

Cameron Davis (Gazunta)

Designer, Krome

A lefomozott tweet A mai TITKOS JÁTEKFEJLESZŐI INFO: ■ napom jelentések megírásával és a felhasználói interfész javításával fog telni. WOW, MEKKORA POÉN JÁTEKDESIGNERNEK LENNI!

Arne Meyer (arne360)

Designer, Naughty Dog

A zen-tweet Végre szerettem egy kis almatort. Mmm mmm...

David Jaffe (djafe)

Designer, Eat Sleep Play

A lelkes tweet Nagyon várom már a holnapi autó-pornót, ■ Fast & Furious premierjét. ALIG. VÁROM. MÁR!!!

Doug Brooks (pbrush)

Technical director, EA Redwood

A technikás tweet A pályák kiszámoltatása még mindig szívsz ■ Az Infernó más fogunk használni, az a rendszer sok okosságot tud.

Robert Bowling (fourzerotwo)

Community Manager, Infinity Ward

A mézesmadzagos tweet Most ért véget ■ Modern Warfare 2 dobozképének kinézetéről szóló megbeszélésünk. Annyi egyedi dolgot lehet egy dobozzal kezdeni...

Larry Hyrb (majornelson)

Producer, Microsoft (Xbox Live)

Az agresszív tweet Kívánci vagyok, hogy egy hatalmas félautomata Nerf puská legyen nálad véglen lőszerez, hogy bevidd egy tárgyalásra? Mert én igen. Most. Nagyon.

A videojátékokból készült filmek általában úgy születnek, hogy az adott program sikere, esetleg folytatásának megjelenése után „ebből pénz lehetne csinálni” elv mentén valaki forgat egy jobb-rosszabb, általában sokkal rosszabb mozit. Ez az elv ugye általában kudarcba vezet, és erre mostanában kezdenek rájönni a filmek, és így jött létre az a szinergia, az az együttműködés, amelyben egy történetet, egy projektet már a kezdetektől filmként és játékként és képregényként képzelnek el. E hónapban bemutatott mind az öt filmünk ilyen: nem ■ játék készül a film alapján és nem is fordítva meg a dolog – egyszerűen ■ játék és film párhuzamosan készül, hogy együtt sokkal sikeresebbek legyenek. ■

Videojáték menni Hollywood

Játék (filmgyártó)	Adatlap	A történet
BLACKLIGHT (Fox Atomic)	Bemutató: 2010 Rendező: Jason Dean Hall (Spread) A játékok készítő: Zombie	A játék egy Unreal-motoros FPS lesz, azzal a trükkkel, hogy bármikor karaktert válthattok. A játékmenet a Killzone 2-1. rész, ■ környezet pedig ■ kelet-európai pusztulások és ■ Blade Runner neonvilágának keveréke lesz.
DANTE'S INFERNO (7)	Bemutató: 2011 A film száma: 2 A játékok készítő: EA Redwood Shores	Az előző számban bemutatott játékok egyrészt készült egy animációs film ■ Dead Space-film gárdájától, a rendes mozihoz jogait pedig ■ Paramount, ■ Universal és ■ Fox veszi az EA-ét.
CITIZEN SIEGE VANGUARD	Bemutató: 7 Rendező: Lorne Lanning Producer: John Williams (Shrek-szíriá)	Az Oddworld-világ alkotói pár évre eltűntek, de Lorne Lanning és csapata most megjelenik. Citizen Siege címmel egy vídám animációs film készítenek, ■ pedig két játékkal lesz teljes – az első címe Wage Wars lesz.
INCARNATE (Derni)	Bemutató: 2011 Forgatókönyv: Frank Hannah (Homecoming, Cooler)	Sem a filmről, sem a játékról nem tudni aznál, hogy nem egyszerre fognak megjelenni, és nem teljesen ugyanazt a sötét horrorisztikus mesét el ■ a világ, a hangulat ugyanaz, ■ mese más lesz.
DEMONOLOGY (Dark Hero)	Bemutató: 7 Producer: Benedict Carver (Tekken) Rendező, forgatókönyv: David Hayter	Mi Solid Snake hangszíneket ismerjük, mások pedig az X-Men-ét és a Watchmen forgatókönyvírójüket. Most mindenesetre rendezni ■ fog, a horror alapján pedig játékok és képregény is készül.

TOPLISTA

JÁTEK	Platform	Értékelés
1. WoW: Wrath of the Lich King	PC	9.5
2. Call of Duty: Modern Warfare 2	PC	9.2
3. Chicken Shoot 3	PC	9.0
4. Terrorist	PC	8.8
5. Pokoli Szomszédok	PC	8.5
6. World of Warcraft	PC	8.2
7. Battlefield 2	PC	8.0
8. Code of Honor	PC	7.8
9. CatZ	PC	7.5
10. Medal of Honor: Assault	PC	7.2

1999. március 16. Ma már talán nem sokan emlékeznek erre a dátumra, pedig a játéktörténelmet tekintve bizony fontos nap volt ez. Ekkor jelent meg ugyanis az EverQuest, amely ugyan nem az első online szerepjáték, MMO volt, de az első olyan, amely bebizonyította, hogy a stílusnak hatalmas jövője van. Az eredeti játék azóta 15 kiegészítést ért meg (abszolút rekord), kapott folytatást, stratégiát,

akció és RPG mellékzsalát, született belőle nagy regény, egy gyűjtögetős kártyajáték és készül a hollywoodi film is. Így, az utolsó pontos szám az előfizetőkről 2004. januárjában látott napvilágot (430 ezer), de mivel azóta is sorozatosan jönnek a javítások, bővítések és fizetés kiegészítő, biztosra vehetjük, hogy Norrath földje biztonságban van, rengeteg kalandozó harcol érte a jövőben is! ■

EVERQUEST 10 YEARS

■ KVADRILLIÓ (AZ EGYES UTÁN 16 NULLA) NYTE ABATORGALMAT GEFERÁLT EDDIG A JÁTEK 12 ■■■■■ KARAKTERI HOZZÁK LETTÉ EDDIG ■■■■■ JÁTEKOSOK 89 ■■■■■ TÁRGY SZERZÉSEHÖZ MEG VAGY KÉSZÍTHETŐ EL ■ 21 EZER KEFESLEG ■ ■ KARÁZSLAT MEGTANULHATÓ ■ JÁTEKBAK 15 EZER KOLDVETAN ■ A JÁTEKBAK 3000 OLYAN TÁRGY VAN, AMIT MEG EGY JÁTEKOS SEM SZERZETT MEG.



Hogy honnan jönnek a játékaim ötletei? Kimegyek a klotyóra, elengedem magam, és mire megkönnyebbülök, meg is van a következő nagy ötlet. Azt hiszed poénkodok? Nem, tényleg ez az igazság!

Goichi Suda, a Grasshopper Manufacture vezetője. Legálább tudjuk, hogy a No More Heroes mentési rendszere honnan jön...

A negatív hatásait tekintve az erőszakos videójátékok a gyermekpornográfia és a keménydrogok szintjén vannak – és azoknál mégsem kérdőjelezi meg senki a betiltásukat.

Joachim Herrmann, bajor belügyminiszter. Értjük mi, hogy a pár héttel ezelőtti német iskolai lövöldözésre rájátsza szavazatokat lehet szerezni, de a gyerekpornó? Komolyan?!

A történetet egyedi, csak a videójátékokra jellemző módon kell elmesélnünk. Emlékeztet helyzeteket, jeleneteket kell teremtenünk, és minél előbb ismerjük be, hogy nem vagyunk Shakespeare és Scorsese, Tolstoj és Beatles, annál jobb. Ha valaki jobban érzi magát, Shakespeare egy poligonokkockát sem tudna összehozni. Szóval, blizzardos írók, hozzátok szövegeket: ne írjatok kibaszott könyveket a World of Warcraftba, mert senkit nem érdekelnek a szövegeitek!

Jeffrey Kaplan, a World of Warcraft korábbi direktora, egyik vezető írója egy GDC-s előadásán

Semmiféle indoka nem lehet, hogy egy felnőtt az Animal Crossinggal játsszon, tehát ha valaki mégis ezt teszi, annak minden bizonnyal rossz oka van rá. A gyermekek nem tudják befolyásolni, hogy akivel online találkozunk, ki legyen. Lehet, hogy az éppen egy kaliforniai pedofil!

Andy Anderson, a Közép-Missouri Internetes Bűnügyi Munkacsoport vezetője. Kommentálnánk, de az úriember hozzáértése láttán elakadt a szavunk...

Kockáztatod meg a korai halált – ne csinálj semmit!

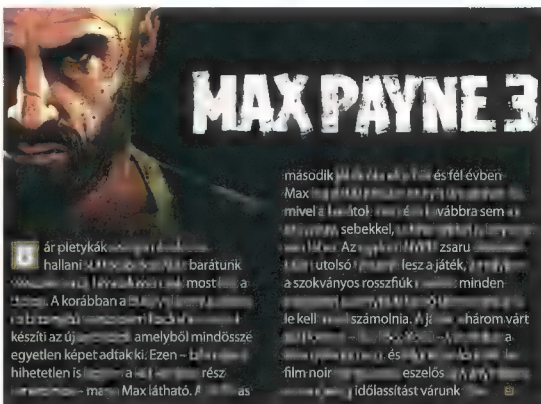
Az angol kormány egészségügyi kampányának egyik posztjére. A képen egy satnya kiskönyök egy PS3-kontrollerral látható – a Sony már perelt is

A kínai nemzeti szabályok betartása érdekében végrehajtott apró módosítások az egészséges és harmonikus online környezetet dicsérik, és semmiképpen nem hatnak ki a kínai játékosok élményére.

A World of Warcraft forgalmazó The9 kínai cég közleménye. Hogy mi a probléma? A csontok! A Lich King megjelenéséhez minden csontvázból zombit kell csinálni, az elhullott játékos karakterek csontjait kis sírra kell cserélni, a kiegészítő sztárját, a halállovag karaktert pedig teljesen el kell hagyni (ez speciálisan azért zavarja a kínai játékosok élményét...)

Ez a cég megsértette a „skalázható virtuális világok kliens-szerver rendszere” vonatkozó szabadalmunkat. És ha a NCsoft elleni pert megnyerjük, természetesen a World of Warcraft és a Second Life lesz a következő.

Thom Kidrin, a Worlds.com cég vezetője. Ha esetleg igazat adna a bíró a szövegszerinti megváltóról, teljesen általános szabadalom ügyében a cégnek, gyakorlatilag minden MMO-t gyártót beperelhetnek

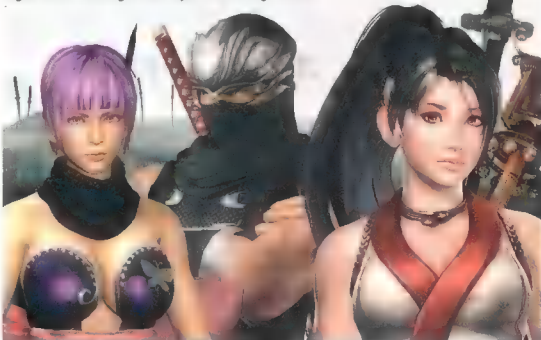


A r pletykák szerint a barátunk hallani a Max Payne 3 most a... A korábban a... készíti az új... amelyből mindössze egyetlen képet adtak ki. Ezen... hihetetlen is... rész... Max látható, a... as

második... és fél évben... Max... mivel a... vabba sem... sebekkel... zsuru... utolsó... lesz a játék... a szokványos rosszfiúk... minden... k kell... számolnia. A... három várt... és... a... film noir... eszelős... időslást várunk



B ennünk úgy általában sem kell nagyon noszogatni, ha egy új Ninja Gaiden iránti beleillesedésről van szó, de most mindennél könnyebb dolga volt a második PS3-as részt faragó Team Ninjának. Elég volt az a tudat, hogy megkapjuk a tavalyi 360-as NG2-t, alaposan kibővítve, méghozzá olyan dolgokkal, amelyekről korábban csak álmotunk. Egyfelől végre PS3-on is teljes pompájában elérhető lesz a teljes Ninja Gaiden 2, megkapunk minden brutális fegyvert, ellenfelet és harcot, megkapjuk a komolytalan sztorit, a hatalmas főellenfeleket és persze a controllerharapó nehézségi szintet. Ezek mellé kapunk pár új pályát, néhány új ellenfelet, két új fegyvert, és néhány szadista főellenfelet is. Ezen felül azonban még bőven van mivel dicsekednie a új Sigmának. A kedvencünk például az online kooperatív-mód, amelynek segítségével már két Ninja szelheti az éjszakát és a démonokat. Ryu mellé a Dead or Alive-szerű lila hajú Ayane-ja és a DS-es Ninja Gaiden: Dragon Sword Momijie csatlakozhat – természetesen mindkét hölgy teljesen egyedi mozgáskultúrával rendelkezik. A bármilyen összeállítású páros tíz, speciálisan erre a játékmódra kitalált pályán versenghet, idővel, illetve ölheti a korábbi NG-játékok legemlékezetesebb főfőseit (ha Alma is ott lesz a NG1-ből, nem állunk jót magunkért). Minden remeknek tűnik tehát, de a új vezetés alatt álló Team Ninja a végén azért csak lelombozott minket – szerintük a játéknak nem központi eleme a brutalitás, így a vért úgy, ahogy van, kivesszük a játékból, helyette ellenfeleink seibeől lila esszencia fog füstként szivárogni. Erre vajon mi szükség volt? ■





Egy amerikai felmérés szerint ■ Szellemirtók logója ■ legismertebbek között van ■ országban, így talán nem túlzott arrogancia, ha ■ kiadó Atari hatalmas eredményeket vár a játéktól. ■ Illetve játékoktól, merthogy ■ Ghostbusters kétéle verzióban jelenik meg. Az egyik ■ szokásos PC-PS3-X360 hármásra készül, ■ realizitkus grafikával rendelkezik, és úgy egyáltalán, ■ fogható fel a harmadik mozi-filmnek. Már csak azért is, mert az eredeti garda írta a sztorit, Sigourney Weaver kivételével mindenki arcát és hangját adta hozzá. Maga ■ játék egy szokványos külső nézetes akció, ahol természetesen sosem vagyunk egyedül. A cél mindenhol az, hogy a szellemirtó halálosztagunk meggyengítse annyira ■ szellemeket, hogy csapdába lehessen azokat ejteni. A Wii- és

PS2-verzió lesz a másik változata ■ Játékunk, ez, jóllehet ugyanazonokon a pályákon vezetik át a játékosot, teljesen másként festenek. A valóságghű grafikát ■ Ghostbusters-rajzfilm látványvilága váltja fel, a helyszínek egyszerűbbek lesznek, és kevésbé zűrzhatók – cserébe viszont itt kapunk minijátékokat, egyéb bónuszokat. ■



Előző számunkban ■ Capcom, most ■ Square-Enix legsikeresebb hat játéksorozatát foglaltuk össze pár számmal. Az adatok forrását a Squaresoft, az Enix, illetve a Square Enix pénzügyi jelentései és sajtóközleményei jelentették, a címeink pedig mindenhol ■ angol nyelvű változatokat használtuk (ezért ■ sok „kamu-FF”). Az adatok 2009. márciusiak. A játékok számánál minden platform és módosított nevű/kibővített kiadás külön számít. Természetesen sok játék csak Japánban, esetleg ott is csak mobiltelefonra jelent meg.

SQUARE-ENIX MILLIÓK

FINAL FANTASY

Játékok száma: 59
Összeladás: 85.000.000
Az első rész:
Final Fantasy (1987)
A legutóbbi rész:
FF: Crystal Defenders (2009)



DRAGON QUEST

Játékok száma: 64
Összeladás: 47.000.000
Az első rész:
Dragon Warrior (1988)
A legutóbbi rész:
DQ: Monster Battle Road 2 (2009)



KINGDOM HEARTS

Játékok száma: 7
Összeladás: 12.200.000
Az első rész:
Kingdom Hearts (2002)
A legutóbbi rész:
KH Re: Chain of Memories (2008)



SAGA

Játékok száma: 14
Összeladás: 9.750.000
Az első rész:
Final Fantasy Legend (1989)
A legutóbbi rész:
Unlimited Saga (2002)



CHRONO

Játékok száma: 5
Összeladás: 4.500.000
Az első rész:
Chrono Trigger (1995)
A legutóbbi rész:
Chrono Trigger DS (2008)



MANA

Játékok száma: 10
Összeladás: 4.040.000
Az első rész:
Final Fantasy Adventure (1991)
A legutóbbi rész:
Heroes of Mana (2007)



A PEGI EURÓPAI KÖZHASZNÁLTATÓRSZERVEZET 2008-AS MUNKÁJA

100% = 2.226 besorolt játék

3+ 7+ 12+ 16+ 18+

(forrás: ISFE)



(forrás: GfK)

ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

1 A Silent Hill 2 főszereplőjének hangját, arcát és mozgását Guy Cih, egy Tokióban élő amerikai befektető adta. Épp a lányát vitte egy reklámfelvételre, amikor a Konami egyik producerének feltűnt, és leszerződött.

2 A Grasshopper elvont játékában, a killer 7-ben a galambok a Bond filmek azon női szereplőiről lettek elnevezve, akik megvoltak Bondnak.

3 A Capcom név a Capsule Computers eredeti név rövidítéséből alakult ki.

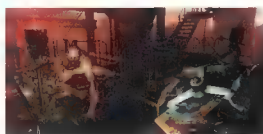
4 Mega Man azért kék, és nem szürke, mint az első rajzok alapján várhatnánk, mert a NES nem volt képes ezt a színt minden pályán, megjeleníteni.

5 A Super Mario Galaxy logóján néhány betűt kis csillaggal látott el az ismeretlen grafikus. E betűket összeolvasva ■ „U R MR GAY” felírat jön ki.

Online világok

800 pont, nagy foci

A **FIFA 04** minden elképzelést felülmúlóan sikeres, így a fejlesztők egy extra játékmóddal ajándékoztak meg minket (jó, fizetés a dolog). Az Ultimate Team játékmód egy kártyás játék: minden játékos egy kártya (plusz bónuszadó kártyák is vannak), és csak néhány meccsen át maradnak velünk.



Felszabadító hadművelet

Igaz, késett; igaz, csak harmadszorra sikerült tökéletesen feltölteni a netre, de megjelent a **Fallout 3** második minikiejesítője, a Pitt a narancssárga színvilágú kiegészítő Pittsburgh-iót mutatja be. Nem szép látvány: és nekünk ide kell rabszolgaként bemen-nünk, ércet keresni, csecsemőt rabolni, arénaharcolni. Megéri a 800 MS-pontot!

Vérsűn 2.0? Nem...

Bár a **Sonic Unleashed** nem kapott sok szeretetet, az első DLC-nél legalább barátságos árat szabtak meg. Igaz, többet nem is sokan fizetnének érte, hisz ugyanabból kapunk még többet: hat pályát, ebből kettő száguldós, kettő pedig vérsűnös.



Nem állunk ellen!

A **Resistance 2**-t is elértek a letölthető tartal-mak. Egy ingyenes pakk egy új játékmódot (pontosabban az első játékból átemeltet), a Meltdownt hozta át. E mellett viszonylag olcsón hat játékmóddal (köztük női katonák) jelent meg, de azért ezekért fizetni Kicsit meredek... A legjobbj dolog az Aftermath pályacsomag, ami ugyan fizetés, de az R2-megszállottaknak tetszeni fog: mert-hogy ez a három pálya a kisebb léptékű harcolnak kedvez. Nincs felőrlés máskzálas, azonnal a csatában vagy!

Aprólék, kilóra

Red Alert 3 Ultimate Edition néhány ingyenes pálya **LittleBigPlanet** még több ruha **Sackboy** **EndWar** új ingyenes pályák **Disgaea 3** új karakterek és egy játékmód, amelyben másokkal versenyezhetünk **Midnight Club LA** egy ingyenes, hatalmas városrészt adó pakk és egy túlárazott, autókat tartalmazó csomag **Trivial Pursuit** kérdések mozi-temakörben **Call of Duty 5** az első pályacsomag (sajnos régiókódos, így hivatalosan itthonról nem lehet letölteni)

MASANORI TAKEUCHI-INTERJÚ

Nindzsák mestere



Japán játékfejlesztővel interjút készíteni körülményes dolog, így aztán igen boldogok voltunk, mikor három hónapnyi szervezés után Masanori Takeuchi, a Ninja Blade producere és direktora végre válaszolt kérdéseinkre – egész Európában egyedül nekünk!

Ha a Ninja Blade kicsit a fura softwa-... létezik a csat...

Az első PlayStation indulásakor startolt a csapat is, méghozzá a teljesen 3D-s King's Field szerepjátékkal – ezt pedig az első Armored Core követte. Mindkét játék hatalmas kihatással volt a játékpiacon, hisz mind technológiai, mind pedig játékmenetbeli újításokat is bőven tartalmaztak. A legutóbbi fontos esemény a cég életében – azon túl, hogy minden platformra fejlesztettünk játékokat – a Tenchu-széria jogainak megszerzése volt. És természetesen a Ninja Blade, amely Európában nagyjából ezen interjú megjelenésekor fog a boltokba kerülni.



MASANORI TAKEUCHI, a játékvilágba a From Software-rel együtt csöppent be, már a cég első programjainál is ott volt. És bár minden From-játékhoz van köze, az Otogi-széria és a Ninja Blade is a gyermeke, azoknál a mindennapi munkában is benne volt.

Igen, nagyon büszkéek vagyunk a sok kreatív munkára, amit a játékba építettünk. A storyboardokat és az átvezető videókat egy részét a Production I.G. tervezte – őket nyugati játékosok, anime-rajongók Ghost in the Shell-sorozatáról ismerhetik. De a nevükhöz fűződik néhány Evangelion-rész, a Jin-Roh vagy a Blood is. A zenét a GEM Impact szállította, élükön Norihiko Hibinoval, aki a Metal Gear Solid-széria egyik fő zenésze is volt. És a karaktertervezésben részt vett Kajiji Nakaoka is, aki amúgy a Capcomnál dolgozik, például a Lost Planet mechtait is ő tervezte.

A japán verzió már kapható egy ideje – mi volt a játékosok véleménye?

Egyrészt rendkívül meglepett minket a hatalmas érdeklődés – demót sokkal többen töltötték le, mint amire előzetesen számítottunk. A reakció vegyes volt, teljesen vegyes. Negatív véleménye főleg azoknak volt, akik mást vártak, egy tradicionális játékot, mert ugye a Ninja Blade nem az. De én úgy gondolom, hogy a sok reakció mindenképpen jó dolog – sokkal rosszabb lenne, ha nem kaptunk volna visszajelzést, vagy ha mondjuk csak néhány jött volna, de az mind pozitív lett volna. Az azt jelentené, hogy a játék nem érdekes, nem kelti fel a játékosok figyelmét. De erről szerencsére szó sincs.

Ha a játékmenet meg... mesélni?

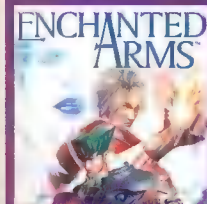


From gyémántok

A játék-művészet sokrétű, három kedvencünk!

ENCHANTED ARMS

Ez a játék a legfontosabb, legegyszerűbb jellemző. Nagyon oda kellett azonban ügyelnünk, hogy ez ne nyomja el a hagyományos akciót, mert azért nem akartunk egy interaktív filmet készíteni. Sokat teszteltük, több trükköt használtunk – ilyen például az, hogy egy szimbólumot (egy lecsukódó szemet) raktunk az ilyen részek elé, így a játékos sosem lepődik meg, hogy az adott videó során használnia kell majd a kontrollert. Egy másik dolog, hogy az elrontott részeknél a jelenetet azonnal, töltés nélkül visszatekerjük az elejére és lehet próbálkozni megint.



SHINOBU GAI

Ez a játék a legfontosabb, legegyszerűbb jellemző. Nagyon oda kellett azonban ügyelnünk, hogy ez ne nyomja el a hagyományos akciót, mert azért nem akartunk egy interaktív filmet készíteni. Sokat teszteltük, több trükköt használtunk – ilyen például az, hogy egy szimbólumot (egy lecsukódó szemet) raktunk az ilyen részek elé, így a játékos sosem lepődik meg, hogy az adott videó során használnia kell majd a kontrollert. Egy másik dolog, hogy az elrontott részeknél a jelenetet azonnal, töltés nélkül visszatekerjük az elejére és lehet próbálkozni megint.



MENTAL MATH

Ez a játék a legfontosabb, legegyszerűbb jellemző. Nagyon oda kellett azonban ügyelnünk, hogy ez ne nyomja el a hagyományos akciót, mert azért nem akartunk egy interaktív filmet készíteni. Sokat teszteltük, több trükköt használtunk – ilyen például az, hogy egy szimbólumot (egy lecsukódó szemet) raktunk az ilyen részek elé, így a játékos sosem lepődik meg, hogy az adott videó során használnia kell majd a kontrollert. Egy másik dolog, hogy az elrontott részeknél a jelenetet azonnal, töltés nélkül visszatekerjük az elejére és lehet próbálkozni megint.

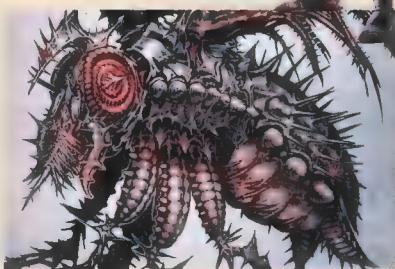


A játék készítése

Ezek a jelenetek a Ninja Blade lelket adják, ezek a játék legfontosabb, legegyszerűbb jellemzői. Nagyon oda kellett azonban ügyelnünk, hogy ez ne nyomja el a hagyományos akciót, mert azért nem akartunk egy interaktív filmet készíteni. Sokat teszteltük, több trükköt használtunk – ilyen például az, hogy egy szimbólumot (egy lecsukódó szemet) raktunk az ilyen részek elé, így a játékos sosem lepődik meg, hogy az adott videó során használnia kell majd a kontrollert. Egy másik dolog, hogy az elrontott részeknél a jelenetet azonnal, töltés nélkül visszatekerjük az elejére és lehet próbálkozni megint.

A játék ugyan egy nindzsza főszereplőt ad, de nyugati hatásokkal is sűrűn találkozunk benne – néhány jelenet mintha egy vad hollywoodi filmből jött volna át.

Ezt nem tudnám számszerűsítve megmondani – nyilván mindkét oldal szerepe erős, litvagyadhatatlan, nem, mintha ezt titkolnánk, hisz a kezdetektől ez volt a szándékunk, ezért is dolgoztunk a Microsofttal. Sokkal érdekesebb az, hogy mivel a Tenchu készítő stúdió egy része is dolgozott a játékon, hatalmas volt a készítés, hogy lelassítsuk a tempót, hisz a Tenchu a lopakodásról, az óvatosságról szól.



Rögtön a második pályán már egy helikopterből kilőtt rakétán egyen-súlyozni hűsünk, de ugyanígy később egy zuhanó motorra pattanva kell elhajított sziklákon száguldanunk. Ezek az elvadult dolgok honnan jöttek? Sok visszajelzést kaptunk, mert sokan komoly játékra számítottak. Mi rendkívül élveztük ezeket a valóságtól elrugaskodott jeleneteket, és reményeink szerint a játékosoknak is tetszik majd. Az lenne a jó, ha a játékosok a sok akció között néha felszabadulnának, elengednék magukat, nevetnének.

A nindzsza játékok – mint a Ninja Gaiden vagy a Shinobi – sokszor félelmetesen nehézek, még a gyakorlott játékosok számára is. Ez valami titkos ősi nindzsaszabály?

[nevet] Nem, abszolút nem erről van szó – ráadásul a Ninja Blade nem is ebben a stílusban készült. Nagyon sok játékosról hallottuk, hogy egyik vagy másik nindzsza játék második-harmadik pályáján nem tudnak átjutni – és mi rájuk is gondoltunk a fejlesztés-kor. Abban biztos vagyok, hogy sokkal többen tudják majd végigjatszáni a Ninja Blade-et, mint a fenti programokat – de ugyanakkor ez nem egy véletlenes könnyű játék. Inkább úgy fogalmaznék, hogy alkalmazkodhat a játékosok képességeihez: bármikor, menet közben lehet állítani a nehézséget, és ha nagyon nem megy, a játék magától is könnyíti. Nem akartuk kizárni a játékosokat.

A végén muszáj megkérdeznem: lesz új? Az Xboxon a két rész az emlékeztető programok között volt – ami...

Nagyon sokan kérdezik ezt tőlem. Így természetesen mindig ott van a gondolataink közt a dolog. Nekem különösen is, mert nagyon sokat dolgoztam azon a két programon. De az elsődleges feladatunk most az, hogy a Ninja Blade sikeres legyen... ■

WWW.LEGJOBBVALASETAS.HU

ÁPRILIS 23-TÓL
VADONATÚJ CÍMEK,
ELLELELLHATATLAN
ÁRON!



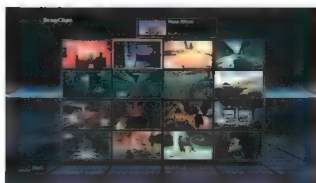
A BAROM FŐ PROBLÉMA



aki próbált már HD-felbontású videót nézni egy gyengébb gépen, az tudja, hogy azért ehhez is kell vas, de ha a rendszer működik, akkor tényleg nem kell fél évente videokártyát és processzort frissíteni, ha a legújabb játékokat akard maximum beállítással futtatni. Elérkezett a játékosok új aranykora?

ÉLESEN

○ A bejelentés után a helyszínen, ellenőrzött körülmények között ki lehetett próbálni a dolgot. Igaz, a rendszer még nincs kész – csak tényleg tervezik elindítani –, de tény, hogy már működött. A szerver (állítólag) 50 kilométerre és nem a szomszéd szobában volt, és (állítólag) tényleg csak egy 5 Mbs-es netkapcsolatot használt. Az eredmény: a játék – a Bloshock – szépen futott, és bár nem olyan éles, mint „rendesen”, így



■ A BragClip oldalon haverjaink elmentett visszajátzásait nézhetjük meg

○ Kérdéseink, kételyeink tehát vannak – rengeteg. Viszont a rendszer működőképessége mellett is szól egy hatalmas, megkerülhetetlen érv is:

MI AKAR 200 MILLIÓ OLYAN EMBERT IS ELÉRHETÜNK, AKIKNEK A STEAM NEM MEGOLDAS, MERT EGYSZERŰEN NINCIS JÓ GÉPÜK A JÁTEKOKHOZ VAGY EGYÁLTALAN NINCIS GÉPÜK, VERSENYTÁRSÁK VAGYUNK, DE MI SOKKAL TÖBBET NYÚJTUNK EGY DIGITÁLIS ARUHAZNÁL!

MIKE MCGARVEY, AZ ONLIVE OPERATÍV IGAZGATÓJA

is jól nézett ki. Az egyetlen gond a hirtelen mozdulatokkal, fordulásokkal volt, ekkor a játék beszaggott – méghozzá a streamelt videóra jellemző módon.

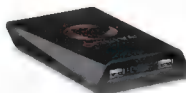
○ Meglátjuk, hogy télig mit fejlesztenek még, de nekünk már most tengernyi kérdésünk van, és nem is csak a megvalósíthatóságot illetően (az ezekkel kapcsolatos kételyeinket lásd külön). A bemutatónál a konzolokat, pontosabban a konzoljátékokat is emlegette a cég vezérigazgatója, Steve Perlmán, de ezt egyelőre nehezen tudjuk elképzelni, hogy a gyakorlatban hogyan is menne. Ott ugye nem lehet a lemezt, a lemezcserét kiűzőből, abban meg erősen kételkedünk, hogy a Nintendo majd ennek kedvéért átalakított Wii-keket fog gyártani. Tegyük fel, ezt megoldják – no de felhasználóként élvezni szabadon válthatunk nem csak a játékok, de a platformok között is – elméletileg minden előfeltételre kellene tartaniuk egy PS3-at, egy 360-at és egy Wii-t a bivalyerős PC-s szerver mellé. A demóztott játékok is mind PC-n futottak, szóval egyelőre úgy tűnik a CNN és a Time konzolokat temető hangzatos címeit pár évig felejthetjük. Kérdéses lesz a PC-s hardvergyártók hozzáállása is a dologhoz, mert ha az OnLive tényleg sikeres lesz, akkor Tajvan gazdasága elég durván megröppan – igaz, a speciál mikinek nem érint. És ha már itt tartunk: egyelőre nem tudni semmit az OnLive régiós terveiről sem. A szolgáltatás minden bizonnyal Amerikában és Angliában indul be, és a régióárazás undorító szokását valószínűleg itt sem tudjuk kikerülni.

mégpedig az, hogy minden nagy kiadót meggyőztek. Az EA meg a Ubisoftot meg a Take-Two biztos nem ígéretek ugrottak be a dologba, és végképp nem engednék demózni a rendszert, ha nem lennének biztosak benne, hogy az nem dől be a gyakorlatban, vagy nem halasztják el 2017-ig.

○ Ismételtük: nem vagyunk meggyőzve, hogy a rendszer hibátlanul, világszerte, rengeteg játékkal, az ígérteknek megfelelő sebességgel és minőséggel el tud indulni egy éven belül. Az viszont tagadhatatlan, hogy drukkolunk érte – hisz az tényleg sokkal könnyedebb, egyszerűbb lehetné a PC-s játékok kipróbálását. Arról meg nem is beszélve, hogy mennyivel olcsóbb...

MIKROKONZOL

Ez a kis kutyú kell akkor, ha tévén akarunk játszani. Négy vezeték nélküli kontrollert és négy bluetooth fülest kezel, plusz két USB-csatolású eszközt.



MEN OF WAR

MAGYAR FELIRATTAL



KERESD A BOLTOKBAN!

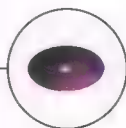
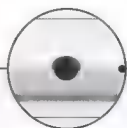
PC DVD ROM

© 2006 EA GAMES. EA GAMES és EA a EA GAMES logóval együtt EA tulajdon.

NINTENDO DSⁱ

[IRTA GRATH]

A NINTENDO NEM ELÉGSIK MEG A DS AMÚGY IS REKORDOKAT DÖNTÖGETŐ SIKERÉVEL, HANEM ÚJ ÉS ÚJ MEGOLDÁSOKKAL IGYEKSZIK FEJLESZTENI A KIS KÉZIKONZOLT. ENNEK A FOLYAMATNAK AZ ÚJ RÉSZE A DSi, A HARMADIK GENERÁCIÓS DS. KÉT KAMERÁVAL FELSZERELVE, ÚJ MEGOLDÁSOKKAL ÉS ÁTALAKÍTOTT KÜLSŐVEL ÉRKEZETT EL ÁPRILIS LEGELEJÉN A DSi A BOLTOKBA, MOST ENNEK TISZTELETÉRE ALAPOSAN KÖRBEJÁRJUK A GÉP ÁLTAL KÍNALT ÚJ LEHETŐSÉGEKET.





Ránézésre sokkal kevesebb a változás az új és a régi DS között, mint amilyet a DS Lite jelentett az eredeti géphez képest – de ez csak a látszat, ott csak addig, amíg komolyabban meg nem vizsgáljuk a masinát. A géppel sok időt eltöltőknek feltűnhet, hogy a gép jóval vékonyabb, de némileg szélesebb lett (sőt; a cerka is megnyúlt picit), de azt mi csak a gépek összmérete után vetjük észre, hogy a képernyők is híztek egy egészen kicsit. Ha már a hardverváltozásokkal kezdtek, emlékezzünk meg a digitálissá vált és oldalra került hangerő-szabályozóról és a szintén más helyre vándorolt bekapcsológombokról. Ennek egy extra tulajdonsága, hogy rövid lenyomásával a menübe térünk vissza, mint ahogy az otthoni konzolokon is kiélvezhetünk az arányú teljesen átalakított főmenübe (sőt, játékot is cserélhetünk bekapcsolt állapotban). Ezen kisebb átalakítások mellett természetesen mindenkinek feltűnik majd a két kamera – egy a gép külsején, jobb oldalon, egy pedig bent, a két képernyő találkozásánál.

A kamerák közepes minőségű, 640x480-as képeket készíthetünk, és ezt egyszerűen használhatjuk önmagában, mintha csak egy mobilis kattintgatnánk (illetve egy kis, a géphez adott programmal módosíthatjuk, effektuezhetjük is a képeket), másrészt meg természetesen a játékokban is felhasználhatjuk a gesztusainkat. Hasonlóképpen, a most már hangrögzítésre is alkalmas mikrofon ilyen irányú felhasználási lehetőségei is megővezték. A képernyő fényerejét a Select és a hangerőszabályzó együttes használatával most már bármikor megoldhatjuk.

Ha minden oldalról megnézzük, megtagogatjuk a gépet, valami különös érzés lesz úrrá rajtunk. Mintha valami hiányozna – és ha nem sikerülne beazonosítani az érzést, hát segítünk: A Game Boy-játékok számára kitalált lyuk tűnt el, állítólag végleg. Igaz, mi a GBA Micró szívesebben használjuk ilyen célokra, de ha te DS-en toltad mondjuk a MarioKart, Pokémonokat, egyéb régi kedvenceket, hát akkor nehéz döntés előtt állsz – mert előre láthatólag semmi lehetőség nem lesz rá, hogy Game Boy (Color/Advance) játékokkal ezen túl DS-en játszhatsz. Sőt, az eddigi GB-nyílást használó játékokat (nevezetesen a Guitar HeroKart) is el lehet felejteni.

De nem csak veszteség ért minket, hiszen nem csak DS-kártyát lehet már a gépbe illeszteni, de egy 256 MB-os belső memóriát is kaptunk. A belső memórián figyelnek az online botból – lásd később – letöltött programok és a fényképeink, az SD-kártyán pedig képeket és zenéket tehetünk elérhetővé a DS-en. Sajnos, a Nintendo köftej, makacs mivoltához most is hű maradt, és korábbi multimédiás próbálkozásaihoz hasonlóan most is kizárólag az AAC tömörítési zenéket lehet leletetni, tehát az MP3 fájlokkal meg vagyunk lőve. Persze, lehet alakítani a zenéket, de amikor gyakorlatilag minden kütől (de a telefonunk, a PSP-nk, a pendrive-unk túl) lejátssza a zenéinket, podcastjainkat minden ilyen hajcshó nélkül, hát e funkcióját mi ignoráljuk a DSI-nél. Ami itt előny, hogy a zenéket is lehet picit módosítani, például az éneket leszedni. Sőt, igaz, nem csúcsmínőségben, de diktafonként is bevetethetjük.

Virtuális buksza

A Wii-hez hasonlóan a DSI-hez is elérhető egy online bolt, ahonnan apró játékokat lehet letölteni. Ezekhez Nintendo-pontokat kell venni, majd a DSI boltjában ezeket átváltani DSI-ponttra (na igen, online téren a felhasználóbarát megoldás sosem volt a Nintendo érdeme). Jelenleg öt játék érhető el, ezek közül talán talán a új, 20 pályás Wario Ware éri meg a árát, az 500 pontot (száz pont cirka egy euró). Később alkalmazások is várhatók.



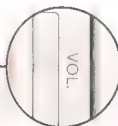
Említettem az online boltot – és kamera ide, SD-kártya oda, hosszútávon ez jelenti majd a DSI legfőbb előnyét a korábbi verziókhöz képest. Persze az online letöltési lehetőség messze nem új, az otthoni konzolok mindegyike tudja, PSP-n is egyre fejlődik a lehetőség, az iPhone pedig kifejezetten erre épül – mégis, jó látni, hogy a Nintendo is halad a korról: vagy legalábbis szorosan a kor után (olyannyira, hogy most már a modernbe WPA-biztosított wi-fi-hálózatokra is felmehetünk vele – csak ne felejtse el a Club Nintendo oldalán regisztrálni; útmutató a dobozban...).

Egylefől kapunk egy új, picit fűgűbb böngészőt, másrészt pedig elérést a DSiWare csatornához. Ez – nem véletlenül – rendkívül hasonlít a Wii hasonló kis rendszeréhez: pár kattintással direkt ide készült játékokat és alkalmazásokat lehet letölteni. Elméletben legalábbis, mert hogy mi, nyomvadt európaiak csak öt játékot kaptunk, egyebet nem. Pedig másutt elérhető már számolópég, egy óra-applikáció és jegyzetfüzet is. A megannyi játék közül mi tehát ötöt kaptunk meg, és mivel a korai vásárlók ezer ajándék Nintendo-ponttal lesznek gazdagabbak, ezeket mindenki „ingyen” ki is próbálhatja. A Pyoro és a Paper Plane a GCs WarioWare egy-egy ide átkotott

A harmadik DS megint remek lett – lehet elajándékozni a régit, és megvenni a DSI-t; a Nintendo ismét nem hibázott!

minijátéka, a két eltérő grafikai, de azonos játékménert Art Style játék egyszerű párosítás-három-egyforma-színű-követ program (az AQUA nem rossz), az új WarioWare, a Snapped pedig a kamerát használja a minijátékokhoz. Az első két 200, az utóbbi három program pedig 500 pontba kerül (durván 600 és 1500 forint – de ugye ezer pontot ajándékba kapunk).

A gép erősebb világítása, extra funkciói és a nagyobb képernyő miatt kevesebbet bírja szüfával, a hivatalos adat a minimális megterhelésre 14 óra. Gyorsszerűn alapján teljesen meghajvta (közepes hang, maximum fényerő – de wi-fi nélkül) olyan egy-két órával bírja a Lite-nál kevesebb ideig, azaz olyan öt-hat óra körül volt a teljesítménye. Természetesen a wi-fi – amit az új géppel sürűben használunk – ezt még tovább rontja. De ha minden éjjel tudod tölteni a gépet, akkor ez ügyis csak a hosszú autós/repülős utakon lesz akadály, egy átlagos napot durva kihasználtság mellett is kibír a DSI. És mivel sok új dolgot tud, sok régóta kért dolgot teljesít, minket meggyőzött – mi váltunk! ■



Koala Disney
interactive
fejlesztő black rock
platform pc, ps3, x360
megjelenés 2010 őt

split/second

[RTA VR]

KÉPZELD EL, HA AZ ÚJ BURNOUTBAN NEM CSAK AZ ALJAS ELLENFELEK ÉS A HAJTÚKANYAROK JELENTENÉNEK AKADÁLYT, DE AZ ÁLLANDÓAN ALAKULÓ, FOLYTON VÁLTOZÓ PÁLYA IS. EZ A SPLIT/SECOND!

A Split/Second versenyjáték, az ATV-k és a korai Moto GP-k megalkotói, a Black Rock legénysége dolgozik rajta. A Mikiegré birodalmat erősítő Black Rock egykori Climax alkalmazottakból állt össze, jelenleg Brightonban székelnek és a kódos Albionból próbálják megváltatni a világot – tavaly például a Pure-ral. Az offroad száguldas szakmai és üzleti siker volt, a Pure erőlködés nélkül hozta egy tétő alá a több száz méteres, lehetetlennek tűnő ugratásokat a korrekt fizika mentén működő realitással. A Split/Second gyakorlatilag ugyanezt kínálja, csak épp inverzben – ezek lennének a száraz tények. Az a játék viszont minden, csak nem száraz.

■ MENEKÜLŐ EMBER(IEK)

Ellenkezőleg: belemegy a részletekbe, változtat mindenben, egyszerűen: új; ott kapargatja meg a több évtizede lefektetett alapokra építkező stílust, ahol nem szokás. Többnyire azért, mert nincs rá igény, de leginkább a nyers erőforrás hiánya okán – amelly manapság annyira már nem tényező. Olyannyira nem, hogy a Black Rock bátran veti magát a rombolás paradicsomába, illetőforrásként felhasználva a Burnoutok destruktivitását, mindezt megfelele-

gy folyamatosan és dinamikusán, a játékos és ellenfelei által befolyásolható környezettel. Amit módosítani több ok miatt is érdemes: elsőként itt van rögtön a tálalás. A Split/Second a nem túl távoli, meg nem határozott jövőbe ágyazza a eseményeket, mindent egy modern valóságshow köré fonva – cirkszt és kényeret a népek. A Split/Second péknek talán nem áll be és a színpadra sem zavarja fel a autókát, a szórakozásról viszont gondoskodik, elsősorban Michael Bayt megszégyenítő mennyiségű robbanással, egymásnak feszülő, szikraesőt vető kasznikkal és lepatogzó festékréteggel.

A Split/Second alapjara-ton hagyományos, zárt szakaszok közé szorított, több környi távot ábrázoló árád versenyzés: ■

■ Most talán célszerű lenne fékkelni egy kicsit, legalább addig, amíg nem derül, hogy mi is robbant fel

névtelen hősök és anthhősök benzínégetéssel, a másik leszorításával és lehagyásával igyekeznek a dobogós pozíció felé. Igaz, nem tollják egymást a civil forgalomba (olyan nincs) és a nitróspalackok mélyére sem nyúlnak minden adandó alkalommal – viszont előszere-ttel birizgálnak detonátorokat. A Split/Second nagy újítá- a környezet módosítása, azt pedig a legegyszerűbben egy platónyi C4-el lehet véghezvinni. Abból pedig akad bőven, versenyt lebonyolító szervezőbrigád a hatalmas város szinte minden nagyobb pontjára szeretetsomagot ragaszt fel a terepet a kegyetlen versenyzők érzékére. A Split/Second két fajtáját ismeri a rombolásnak: a kicsi, újratermelőt és a grandiózus, egyszer elűthetőt.

Az első és legfontosabb dolog leszögezni a rombolás szerepét – robbantgatni ugyan (fantáziáján) mindenki





■ A durva vezetéssel (az ugratástól kezdve az ütközésekig minden idetartozik) szerzett energiát a pálya millió pontjára felszerelt C4-ek, ■ robbanószerkek aktiválására fordíthatjuk. Így lesz a szokványos, lökdösődéssel teli versenyből igazi élet-halál futam, ahol minden sarok új veszélyeket, új lehetőségeket rejt



szeret, mert látványos, hangos és mély nyomot hagy maga után. Ahogy a Split/Secondban is, a felszabaduló energia permanensen átfomálja ■ acélt, kiszakítja a betont, áthásítja ■ kasznit. Az pedig nagyon jó, ha kisebb akadályt vagy akár egy ellenfelet gyorsan el akar tüntetni az ember. Hatalmas daru felé közeledsz, amely épp acélrudakat tart? Nyomd meg a gombot a megfelelő pillanatban és a hatalmas rakomány az épp a daru alatt tartózkodó szerencsétlen autóra zuhan. Egy kanálisan száguldasz, és nem tudod, mit tegyél a célvonal felé közeledő ellenfelekkel? Tenyerelj megint a piros gombra és vulkányszerű erővel lövell ki ■ szennyvíz ■ nyílásokon.

Ám ■ csak a kezdet, ■ Split/Second ennél tovább megy: a nagyobb horderejű, a teljes energiácsikot leszívó machinációk a verseny hátralevő részének egészére megváltoztatják ■ erőviszonyokat. A helyszínek egyike egy komplett repülőter lesz, annak is elsősorban a külső pereme. Legalábbis kezdetben, mert egy jól irányzott gombnyomással a bejárat felett átváló autópálya kátyvavárként hullik a mélybe, elzárva a kivezető utat, a száguldaszt egyenesen a terminál belsejébe terelve. De ez még mindig semmi, a kifutópályára tévedve ledönthető akár ■ irányítótorony is, egy hatalmas utaszállító gép becsapódását vonva maga után – vagyis ■ már klímert pályaszakasz hirtelen megváltozik, oda, ahol egy körrel korábban vígan száguldoztál már nem mehetsz vissza. A Split/Second ilyen és ehhez

■ Talán nem meglepő, de a Split/Second sem igazi autóták fog a kezünkbe adni

hasonló szituációk tömkelegét ígéri, ■ város minden pontján nyújtva valami epikus terepmódosítást, közbeszerzési eljárás és munkafelügyelő bizottsággal való pepecselés nélkül. Ahogy azt kell.

A Black Rock mindezt ráadásul elegánsan tárlja,

■ modern trendnek megfelelően szinte teljesen elfelejtve a HUD, ■ kijelzők, mutatók, feliratok intézményét, a Dead Space mintáját követve azt inkább a játéktérbe integrálva. A kis- és nagy robbanásokat jelölő csík jelenleg a lökhárítón foglal helyet, ■ terep módosítható pontjai pedig a képernyőn feltűnő feliratok formájában jelennek meg, valahogy úgy, mint egy modern GPS-en. A Split/Second ■ filmszerűséget a tállás terén is komolyan gondolva, minden eddiginél több fényforrást és utalagos effektet húzva a terepre,



kihaszánlva ■ színek átmenetét, ■ egymásba olvadó és dinamikusan változó fényviszonyokat és tulajdonképpen mindent, amit egy újgenerációs játéknak csak tudnia kell. Márpedig a Split/Second elég sok mindent tud, ráadásul úgy, hogy az már az első pár perces ismerkedés alatt is könnyen megismerhető és megszerethető legyen. Márpedig ki ne szeretne kísérleti jelleggel egy fél tucatnyi, több millió dollárt érő versenyautóra robbantani egy komplett autópályát vagy egy hatalmas repülőter? ■



MESZÉLYESÍTÉS, ÁTVERÉS, AKCIÓ, HÁZTÖRŐKÖDÉS, ALDARAS, TAKTIKÁZÁS – A UBISOFT ÚJ ETTÉNYE A EZEN ELMŐRÖK ÉPÜL

RUSE

JÁRTA WJ

A stratégia, mint műfaj konzolos térhódítása gyakorlatilag egyidős a TV-re köthető gépekkel. Vagyis régi folyamatról van szó, volt, lett volna ideje fejlődni a dolognak. De nem tette, a sokadik és minden eddiginél nagyobb ráfordítást igénylő konzolgeneráció csak most, 2009-ben kezd végre használni és még így sem kompromisszummentes megoldást találai. Az egyszerűsítés mellett sikerrel kardoskodó Halo Wars és az innováció ösvényére lépő EndWar után most ismét az Ubisoft próbálkozik, nem is akármilyen elképzeléssel.

■ SIVATAGI VIHAR

A 2005-ös Act of Warral (csak PC) debütáló Eugen System védőszemüveget felcserélve játssza ■ örült tudós: habár a mozaikszó-fetisizta Ubisoft tavaly a hang alapú kommunikációval kívánta levelezni ■ segítség-

nyítást, a 2009-es kinálóat erősítő R.U.S.E. (és akkor ■ pötytyőzésből elég is ennyi) inkább tradicionális eszközöz nyúl. Már a témaválasztásnál is: a Ruse a második világháborús érába ágyazott körökre osztott stratégia, amely több szempontból is érdekes. Egyrészt ugye a keret miatt, ami mostanság inkább RTS-eket hajtott meg, másrészt pedig persze ■ mechanika okán. Lassú mederben folyó, megfontoltságot és komoly taktikázást igénylő agyzsibbasztásból manapság nagyon kevés akad, a Ruse viszont másképp nem valószínű, hogy az almat.

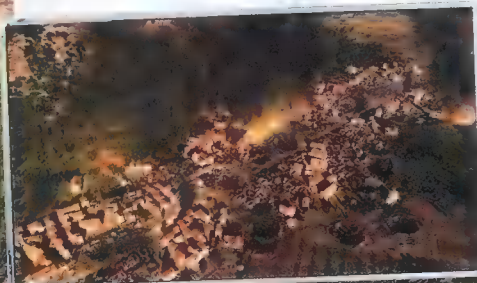
Az átverésre épülő játékmenet röként emberek ellen játszva lesz izgalmas: a gepet bárki át tudja venni...

Mert mer nagyot álmodni, zárt és limitált mozgásteret kínáló harctér helyett komplett földszíneket ábrázolva egyben, töltés nélkül. Mit jelent ez a gyakorlatban? Például a normandiai partraszállás levelezését, a képernyőn nem csak a történelmi jelentőségű tengerpartot, de egész Normandiát ábrázolva. A hangzatos IRISZOOM engine három szinten kezeli a több négyzetkilométernyi területet, választási lehetőséget nyújtva a klasszikus, saját-magam-irányító-egy-kisebb-egységcsoportot metódus, ■ Rizikót idéző madárátlati nézet és ■ kettő keveréke között. A Ruse éppen ezért ■ messze levő egységeket takaró háborús kód intézményét is hanyagolva, bárhol és bármikor, minden percben mutatva az ellenfél és a saját egység pozícióját. Legalábbis alaphelyzetben...

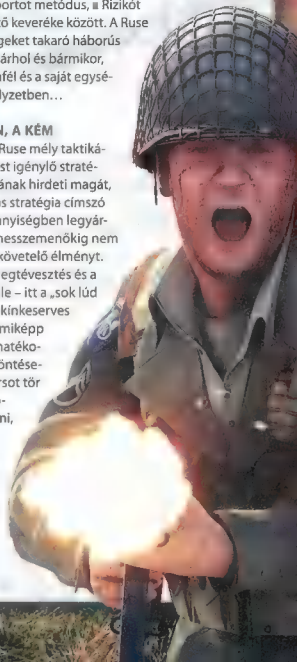
ÉN, A KÉM

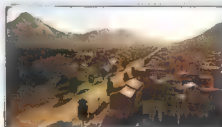
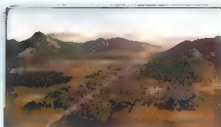
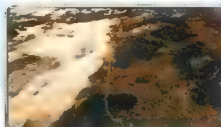
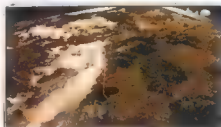
A Ruse mély taktikázást igénylő stratégiának hirdeti magát,

még hozzá nem véletlenül. A stílus stratégia című alatt elsősorban a megfelelő mennyiségben legyártott egységeket érte manapság, messzenőkig nem nyújtva tényleges tervezést megkövetelő elményt. A Ruse ezen kíván változtatni a megtévesztés és a dezinformáció praktikáit porolva le – itt a „sok lúd disznót győz” taktika lehet, hogy kinkeserves darálással működőképes, de semmiképp sem a háború művészetének leghatékonyabb módja. Az okos stratégia döntéseket hoz, taktikázik és ahol tud borsot tör az ellenfél orra alá. Mi sem stílusosabb, mint partraszállást deklarálni, előzőlni ■ partot pár gyalogossal, amit az ellenfél vígan és



Kiadó **ubisoft**
fejlesztő **eugen system**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. q4**





NEKIK TÉRKÉP ■ TÁJ Legyen szó az Overlord hadműveletről, a Monte Cassino csatáról vagy a világháború bármely más ütközetéről, a tájékozódás hihetetlenül fontos. ■ Fejlesztők saját motorja képes a felhők fölé hűződni, ahol csak ikonok jelzik a hadakat, de a tankok csövére is ráközelíthetünk, ha épp egy utcai harcot kommandirunk.

boldogan darál le percek alatt – mindez azért, hogy ■ erre pocskolt idő alatt ■ igazi, repülőgépeket, hatalmas hajónaszádokat és tankokat magába foglaló inváziós sereg pár kilométerrel arrébb suttogomban érjen partot, biztonságban, ellenállás nélkül? A Ruse-ben ez nem csak elmélet, hanem a tényleges gyakorlat, a megtévesztés, a kémkedés, az álcázás, ■ átverés számos eszköz segíti. A fenti csak egy volt ■ számtalan példa közül, a 200 egységet számláló kínálatot hatékonyan megmozgatni és kihasználni csak és kizárólag rendes taktikázással lehet. A repertoár a létező összes kombinációt magába foglalja, egyaránt kiszolgálva ■ légi harc, ■ tengeri küzdelem és a földi csapatok felé előkeleztet hadvezérek igényeit. Gyártás, pontosabban utánpótlás is lesz, és ezek kezelése, illetve ■ másik ilyen terveinek, vonalainak keresztülhúzása is fontos lesz a győzelem érdekében.

A majdnem egy évtizedes világéges elvileg teljes egészében feldolgozásra kerül, de jelenleg nagyon úgy néz ki, hogy nem a klasszikus, hős által narrált vagy sztorivonalon vezetett történeti vonal mentén. A Ruse inkább situációként kezeli a legismertebb ütközeteket, kötöttségek nélkül szemezgetve

■ összecsapások között. Összesen hat ország tábornokát alakíthatjuk, természetesen mindenki saját egységekkel és képességekkel bír. Ertelem-szerűen akár multiplayer módban is, a teljes kellektárat felvonultatva: a megtévesztés művészete leginkább egy – vagy ■ Ruse esetében akár hét – másik humán opponens közreműködésével aknázható ki. A Ruse nagyon mély élményt kínál, de könnyű fogyasztathatósági mutató és irányítási metódus mellett – nem csak azért, hogy szélesebb közönséget szólítson meg, de azért is, mert multiplatform fejlesztés, nem csak a PC-s szférát, de a konzolos közönséget is szórakoztatva. Lesz neki mivel, a Ruse a leginnovatívabbnak és legizgalmasabbnak tűnő stratégia az EndWar óta, amely témaválasztásával és megoldásaival leginkább a Panzer General-szerűre emlékeztet, csak épp modernebb megközelítésben, kevésbé hardcore igényekkel. Az pedig remek dolog – remélhetőleg ■ Ruse is az lesz! ■

KÉSZ ÁTVERÉS

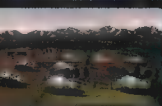
A játék minden egysége, plusz mi, mint tábornokok is rendelkezünk extra képességekkel. Ezeket eltérő időközönként aktiválhatjuk, és ezek segítségével lehet majd a legtöbb trükköt, aljas húzást bemutatni. Fából készült műtárgak, repülőgépes felderítés, szabótorok, ejtőernyősök vonalak mögé dobása – minden lesz. A két itt bemutatott példa a kódfejtés (kis ideig látjuk ■ ellenfél minden, ■ egységeinek kiadott parancsát) és a rádiócsend (az általunk gyártott egységek egy területen belül maradvá láthatatlanná válnak a radarok számára).

RUSE DECIPHERING



All enemies' orders are shown in the top right.
Orders represented by you, one step in advance, the enemy's system.

RUSE RADIO SILENCE



All allies units disappear from this enemy intelligence system.
Units created by this player will remain hidden from the enemy intelligence system as long as they do not leave the affected area.



...és is, amelynek láttán
...itt indítottunk...



ARMY OF TWO THE 40TH DAY

KIADÓ EA FEJLESZTŐ EA MONTREAL PLATFORM PS3, X360 MEGJELENÉS 2009. Q4

BÁR AZ EA SOSEM HANGSÚLYOZTA KI IGAZÁN, DE AZ ARMY OF TWO TAROLT A KASSZÁKNÁL – ÍGY NEM MEGLEPŐ, HOGY SALEM ÉS RIOS MINDEN EDDIGINÉL VADABB FORMÁBAN TÉRNEK VISSZA.





Az Army of Two első része tavaly tavasszal boldogította a kooperatív akciójátékok szerelmeseit. A játék nem volt hibátlan, de határozottan szórakoztató volt – ráadásul az Electronic Arts 2008-ban indított új sorozatai közül eladások tekintetében ezt teljesített a legjobban. Ha kimaradt volna: két zsoldos, Salem és Rios valamelyikének bőrébe bújhatnánk, hogy közösen szántások fel a világot. Az Army of Two a dedikáltan kooperatív játékműfajta közönségét emelkedett ki a külső nézőpontból szemlélt, fedezékből lövöldözős akciójátékok tengeréből. A fejlesztők célja volt, hogy egymagában játszva is úgy érezt, mintha humán partner akciózná melletted – a vállalkás félig-meddig sikeres volt.

NAGY A BAJ SANGHAIJBAN

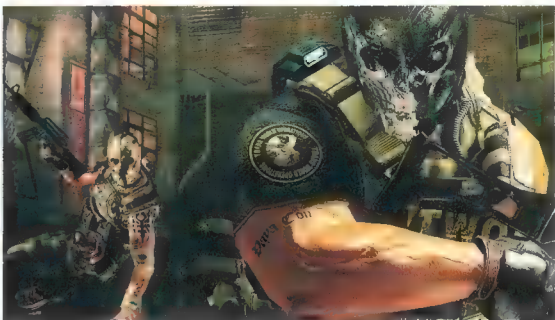
A második rész, az Army of Two: The 4th Day (szerencsére nem vállalták be az Army of Two 2-t...) tipikusan olyan folytatásnak tűnik, mely fogja az első részt, vet rá egy hosszú és kritikus pillantást, lenyeli azt, ami nagyon nem működött, hozzáadott, ahol gyenge volt, és bővíti, ahol kiegészítésre szorult. A Nagy Atalkítás kapcsából a sztorival indul, az első rész szuper-generikus (Afganisztán, Irak, mesterséges sziget...) lokációt egyetlen helyszín váltja, ami nem más, mint napjaink egyik leggyorsabban fejlődő metropolisza, Sanghaj. De nem az eredeti formájában: a nagyvárost brutális

és megmagyarázhatatlan katasztrófa-sorozat dönti romba, hőseink pedig túlélni kényserülnek, vagyis Salemet és Rios-t ezúttal nem a pénzszerzés (amúgy teljesen érthető) vágya sarkallja látványos lövöldözésekre, hanem a bőrük épségének megővése. Ellenfélből pedig lesz bőven, a katasztrófa felszínre dobja a zavarosban mindig szívesen halászó rosszfiúkat, és a város pusztulásáért felelős csoportokkal is bajszot fogunk akasztani.

Az együttműködést kedvelő játékosok számára még több újítást terveznek a fejlesztők a folytatásban

SZEBB, JOBB, DÖGÖSEBB

A folytatás továbbra is az Unreal 3-technológiát használja, de ezúttal jóval változatosabb formában. Bücsűt inthetünk az első rész kopár helyszíneinek (ahol a játék első fele a „barlang, bunker, sivatag” kombinációt részesítette előnyben, és később sem javult sokat a helyzet), a magába omló Sanghaj változatos, és nem utolsósorban egyedi lokációkat kínál majd. Fejlesztői cél, hogy a második Army of Two ne a szokásos akciójáték-környezetet kínálja, inkább olyan helyszíneket írdaépületek, bevásárlóközpontok... vonulasson fel, melyekkel a játékos a való életben is gyakran találkozik.



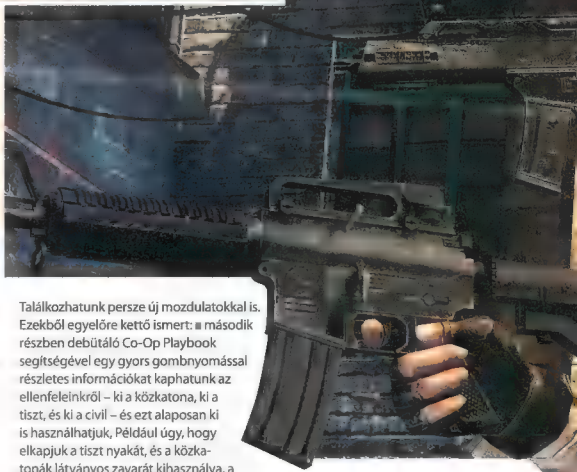
Változik a csapatjáték is. Az előző részben bemutatkozó agro-rendszer marad (az egyik játékos magára vonja az ellenséges tüzet, a másik pedig végez velük), de az ígéretek szerint jóval komplexebb lesz. Korábban a mesterséges intelligencia által irányított játékosok leginkább keveset mozgó tanknak lehetett használni, ráparancsoltál, hogy lövöldözzön, és

fogja fel a golyókat, amíg te elvégeztet az akció lényegi részét – vagyis a gyilkolást. Elméletileg lehetőséget volt ugyan rá,

hogy vele próbáld le vadászni a ellenfeleket, de az AI viszonylagos butasága miatt ilyesmivel csak a nagyon kísérletező kedvű, vagy roppant elszánt játékosok próbálkoztak. Ezúttal másképp lesz, az AI ügyesen alkalmazkodik a választott harcmodorunkhoz – okosan támad, vigyáz magára, ha kell, fedez, és elszántan rohan a megsegítésünkre, ha úgy hozza a helyzet. És hozni fogja, mert az új felállásban többször is elszakadunk majd egymástól a játék során, ilyenkor külön kell akcióznunk, vagy távolról segítjük majd egymást – tipikus példa, mikor nagy távolságból, távcsöves puskával kapjuk le a társunk életére törő rosszarcúkat, miközben ő segítségért kiál-



■ Bár az első rész „hűdefaszaggyerek” szellemiségét megpróbálják visszafogni, Rios és Salem nem lettek finom úriemberek



tozó civileket próbál megmenteni. Aprópó, kiabálás: az első részt sokan (és jogosan) bírálták a butuska dialógusaiért, és a fájdalmasan rosszul hangzó egyszólamos beszólásaiért. A második fejezet összes párbeszédét és szövegét úgynevezett „Seagal-tesztnek” vetik alá a fejlesztők – ha a mondat úgy hangzik, mintha egy Steven Seagal-filmből lenne kinyesve, azonnal kukába hajítják. Helyes!

ÚJ UTAKON, SOK FEGYVERREL

Az első rész egyik jellegzetességét a közösen, egy időben végrehajtható akciók jelentették: közös ejtőernyőzés, közös mesterlövészkedés, és a nagyon látványos, alaposan belásított „hát a hátnak” lövöldözések. Az ejtőernyőzéstől elbúcsúzhattunk, a mesterlövészés moka marad, de beépül az alap játékmenetbe (a társunk automatikusan csatlakozik, ha távoli ellenfélre vadászunk), a közös lassított harc pedig még látványosabb lesz. Bővül hőseink mozgáskulcsúrája is, ezúttal automatikusan húzódnak fedezékbe, tudnak nagyokat sprintelni (hasonló kameramozgásra számíthatunk, mint a Gears of War-kban), és a akadályokat átugorva látványosan fedezékek között mozogni, sőt, egyes tereptárgyakat felborítva instant fedezékeket is létrehozhatunk magunknak. Igen, visszatér a közönségkedvenc pajzs mögé bújás is: mivel annyian szerették, a második részben jóval több lehetőségünk nyílik a pajzs használatára.

Találkozhattunk persze új mozdulatokkal is. Ezekből egyelőre kettő ismert: a második részben debütáló Co-Op Playbook segítségével egy gyors gombnyomással részletes információkat kaphatunk az ellenfeleinkről – ki a közkatona, ki a tiszt, és ki a civil – és ezt alaposan ki is használhatjuk. Például úgy, hogy elkapjuk a tiszt nyakát, és a közkatona látványos zavarát kihasználva, a tisztet pajzsuként magunk előtt tartva tisztseges pusztítást végezhetünk a soraikban. A másik lehetőség a megadás. Nem vélegles, persze, inkább átverés: a duó egyik tagja megadja magát, a másik pedig a háttérből orvul tüzet nyit az ellenfelekre.

Az első rész fegyverboltját, és a különféle kiegészítőkkel szerelhető fegyvereket sem kell nélkülöznünk: a számuk mindkét esetben jelentősen növekszik. Nem

lesznek viszont járművek, semmilyen formában, az első rész hajós szekcióját egyértelműen az Army of Two leggyengébb elemei voltak, így annyira nem sírunk utánuk. A szingli akciózás mellett ismét nyomulhatunk online koopban (naná, gyakorlatilag erről szól a játék), és kapunk több kompetitív játékmódot is – ezek mibenlétét egyelőre gondosan titokban tartja a második felvonást büszkén hegesztő EA Montreal. ■



■ A nyilvánvalóan elvesztett csatákban az ellenfél hajlamos megadni magát



■ ■ ■ kamumegadás ■ ■ ■ egyik univerzálisan használható új „eszközünk” lesz, amellyel egyetlen pillanat alatt magunkra vonhatjuk ■ ■ ■ ellentél figyelmét, hogy társunk észrevétlenül helyezkedhessen

ELŐZETES

call of juarez: bound in blood

pc ps3 x360

CALL BOUND IN BLOOD OF JUAREZ

[RTA LIQUID]

KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ TECHLAND

PLATFORM PC, PS3, X360 MEGJELENÉS 2009. JÚNIUS





SAJNOS NEM A VADNYUGATI AKCIÓJÁTÉKOK FÉNYKORÁT ÉLJÜK PEDIG MI LEGALÁBB ANNYIRA SZERETÜNK HATLOVETÜVEL KILASZAGOT OSZTANI, MINT ÜRGÁRDISTÁKKAL HARCOLNI. EZ A GENERÁCIÓ EDDIG EGY WESTERN-JÁTÉKOT KÍNALT: A 2006-BAN MEGJELENT CALL OF JUAREZT. A FEJLESZTŐK MOST ÚJRA NEKIFUTNAK A VADNYUGATNAK, A BOUND IN BLOOD MŰV IDÉN BERÚGJA A KOCSMA AJTÁJÁT, ÉS ISMÉT RENGETEGET FOGUNK LÖVÖLDÖZNI BENNE!

A Bound in Blood tehát előzmény ugyan, de több szálon is kapcsolódik az eredetihez. Például a főszereplőkben. A többszám nem véletlen, a Call of Juarez egyik jellegzetessége volt, hogy két játszható karaktert kínált, eltérő tulajdonságokkal. Az ifjonc Billy ügyes volt és jól lopakodott, Ray tiszteletes pedig egy mellére erősített acéllapnak köszönhetően igazi tankként haladt előre. A sztori is erre a kettősségre épített, és három év elteltével talán nem bűn előlőni a végét (ha igen, ugorj lejjebb pár sorral): Ray megtalálta a végzett megváltást (igen, meghalt, de legalább roppant hősi körülmények között), a gonosz Juarez is fűbe harapott, Billy pedig megúszta.

Ray sorsa azért fontos, mert a Bound in Bloodban ő lesz a egyik főhős, és ezúttal is csatlakozik hozzá egy másik karakter – Thomas, a tesója személyében. Aki egyébként az első részben szerepelt Billy mostohaapja. Még mielőtt végképp átmennék Barátok Köztbe: a szövvényes rokoni kapcsolatokról ismerete szerencsére nem szükséges. Bound in Blood teljes körű élvezetéhez, még akkor sem, ha a előzmény többször is utalni fog a első rész

végjátékosok által már ismert karakterekre – állítóg maga Juarez is feltűnik majd a játékban, ha már róla van elnevezve a sorozat; igaz, itt abszolút mellékszereplő lesz csak. Az előzmény-lét logikájából következően változik a kor is. Az 1860-as évek közepén járunk, az amerikai polgárháború a végéhez közeledik, a Konföderáció veszített. A déliek közül nem mindenki nyugszik bele a vereségbe, a mindenáron ellenállók közé tartozik Jeremy Barnsby ezredes is. A játék első missziója éppen ezért Barnsby és az északiak masszív összecsapását mutatja be: hőseink, a McCall tesók (itt még lelkes ifjoncként) a ezredes oldalán harcolnak, de hamar elegendő lesz Barnsby világmegváltó terveiből, és érthető módon úgy döntenek, hogy a dicsőséges halál helyett inkább a kevésbé fényes, de a bőrük épsege szempontjából sokkal biztonságos menekülést választják – vagyis faképnél hagyják az elszánt tiszteket és kicsiny csapatát. A nagy kötelességtudatba finoman, de határozottan beleörült Barnsby viszont nem hagyja annyiban a dolgot, a két testvér hazaáruló dezertőrnek nyilvánítja, az ilyesmi büntetése pedig már akkoriban is halál volt – a játék hátralévő részében tehát gyakorlatilag egyfolytában menekülnünk kell majd a ezredes és emberei elől.





Az a nagyfegyver, amire csak legények...
megsértenek, hatalmas súlyra tehetünk
...hisz ez hatalmukat sebez



KERESZTŰL AMERIKÁN

A McCall tesók útja kacskaringós lesz. ■ Techland célja az volt a helyszínek kiválasztásával, hogy a játékos több, elsősorban a filmekből, illetve a történelmi leírásokból ismerős, híres lokációval találkozzon – és nem utolsósorban jellegzetesen „vadnyugatos” legyen az összes helyszín. Ennek megfelelően kóborolhatunk az arizonai hegyvidéken, elhagyott bányákat és felporzott indián falvakat fedezhetünk fel, egy bankrablás részesei lehetünk Kansasban, átkelhetünk Colorado vad folyóin, és még Mexikóba is eljuthatunk. Ez utóbbi helyszín már csak azért is érdekes, mert itt jelentősen megváltozik a játékmenet. A Bound in Blood pályái többségükben teljesen lineárisak, de a masszívabb kiterjedésű mexikói helyszínek a Techland szabadon engedni a játékost, a második Call of Juarez itt inkább ■ nyitott világban játszódó akciójátékokra emlékeztet

REMÉLJÜK A JÁTÉK NEM CSAK LÁTVÁNYVILÁGBAN ÉS SZTORIBAN TUD AZ ELSŐ RÉSZ FÖLÉ EMELHEDNI!

majd, mint hagyományos sajtószemzők lövöldére. Többféle missziót vehetünk fel például, az így szerzett pénzből pedig csak itt megtalálható fegyvereket és hozzájuk passzoló felszeréseket vásárolhatunk. A küldetések közül az ígéretek szerint igen sok lesz, és a változatosságukra sem lehet majd panasz – a kincskereséstől a különféle banditák felkutatásáig és megöléséig sokféle feladat teljesítésére nyílik majd lehetőségünk. Itt kap nagy szerepet a hátas, vagyis a Vadnyugat alap közlekedési eszköze, a lovunk – a gyorsabb haladás érdekében érdemes lesz az ő hátán kóborolni a kies mexikói sivatagban.

ÚJRA SZÓL A HATLÖVETŐ

A Bound in Bloodban rengeteget fogunk lövöldözni, de az első epizóddhoz hasonlóan itt

sem kizárólag ■ szímpla tömegmészárlásról szól a játék. A két karakter eltérő tulajdonságokkal rendelkezik, és eltérő játéksztílust kíván meg. Ezúttal (szinte) minden pálya elején választhatunk, hogy melyik szereplővel óhajjuk teljesíteni a feladatokat. Ray ismét a tank-karakter szerepét tölti be, aki a klasszikus „bemegek, oszt” szétlövök mindenkit jól! megközelítést részesíti előnyben, őt fogja gyakrabban választani. Thomas már némileg trükkösebb, és sok szempontból későbbi (nevelt) fiára, Billyre emlékeztet: speciális képessége, hogy fel tud mászni mindenféle háztetőre és magaslatokra, és innen mesterlövészkedni le az ellenfeleket. Tud ezen kívül lasszót hajtani – ezzel egyrészt embereket fog el másrészt igazán magas, máshogy elérhetetlen helyekre is fel tud jutni a segítségével.

Visszatér ■ Concentration extra képesség is, ezúttal bővített formában. Mindkét karakter kap egy-egy speciális harci tulajdonságot, amit ■ megfelelő koncentrációs szint elérése után tud elsűtni. Ray esetében alaposan belassul az idő, és ki tud jelölni egyszerre maximum tizenkét célpontot, akiből egyetlen jól irányzott körmozdulattal golyót rőpönt. Thomas a klasszikus pisztolyhős manővert alkalmazva fegyvert ránt, aztán gépfegyver módjára használja, vagyis egy korlátozott ideig újratöltés nélkül, gyakorlatilag végtelenül tüzelhet mindenkire. Ha mindkét karakter rendelkezik maximumig feltöltött koncentrációs csikkal, akár egyszerre is elsűthetjük ■ két speciális modult – az ilyesmit érdemes lesz a különösen rázós helyzetekre tartogatni.



A karakter Jacára van, hogy nem fogadjunk a karakterrel a Bound in Bloodban!

Vad pillanatok

■ Call of Juarez: Bound in Blood számos izgalmas akciójelenetet kínál. Mi ezeket várjuk a legjobban.

ÓLOMORGIA

■ Korabeli hadviselés nagy technikai újdonságát a mai gépgyűjti öreggépének megjelenése jelentette. Egy ilyen Gatling-ágyú felett vesszük át az irányítást az első misszióban, és a hullámokban rohamozás északiakra fogunk vele több kiló forró ólomot pumpálni.

PÁRBÁJHÓS

■ Játék első igazi párbaja az arkansasi sheriff ellen. Ha végeztél vele, meg kell lépned, a küldetést egy igazi postakocsi üldözés és lövöldözés zárja majd.

SZÖKEKÉSBEN

A kötelező foglalkoztatás, némi tömegmészárlással megbolondítja. Nem csak a börtönnél kell keresztülharcolnod magad,

a mentőakció keresztülrepít egy komplett vadnyugati kisvárosra.

KÉT MESTERLÖVÉS

Egy indián falut kell megvédened, nem is akárhogy: ■ ellenfél a korábban általd használt Gatling-ágyút veti be ellened. A küldetés záróakciójaként persze te is fogsz vele lövöldözni, sőt, durvább tüzer-ségi eszközöket is bevehetsz...

SZELLEMVÁROS

Kedvenc vadnyugati helyszínünk: ■ elhagyott deszkaváros. ■ Játék utolsó harmadában érsz el ide, fogsz párbajozni, orvlövészekre vadászni, dinamitot hajtani, és a végén még egy komplett templomot is földig rombolhatsz.

Milyen lenne egy westernjáték párbajok nélkül? Nem az igazi, így a Bound in Blood is kínál ilyen összecsapásokat. A párbajok külön minijáték formájában kerültek beépítésre, a kamera ilyenkor hősünk pisztolytáskájára koncentrál, és harangszóra ránthatsz fegyvert az analóg kar/ejér bemozdításával – a lénveg ■ gyorsaság van, a lassabb játékos marad fekvé ■ porban.

A Bound in Blood lövöldözéseinek másik nagy újdonsága a fedezékbe húzódás megjelenése. A mostanában az FPS-ekben is egyre divatosabb fedezékesdi abszolút dinamikus módon lett megvalósítva, vagyis automatikusan simulunk a megfelelő tereptárgyakhoz, onnan pedig az analóg kar/ejér mozgásával tudunk bármelyik irányba kihajolni.

EGY MARÉKNYI DOLLÁRÉRT

A Call of Juarez első része tisztességes multiplayer sekciónat vonultatott fel, ezúttal sem lesz másként, sőt: ■ többjátékos módokat kifejezetten robusztusnak tűnnek. Mielőtt jobban belemélyednénk, essünk túl azon a játékmódon, ami biztosan nem szerepel ■ játékban: kooperatív multi. Pedig a két főhős miatt adná magát elvileg, a Techland szerint a sztori miatt mégsem működne, a történetnek ugyanis (enyhe spoiler következik!) lesznek olyan pontjai, ahol ■ két testvér ellentétes oldalon harcol.

A legizgalmasabb és legkomplexebb kompetitív játékmódnak a Wild West Legends ígérkezik. Csapatjáték, ahol két oldalon harcolhatunk. A pályák több, egymáshoz kapcsolt feladatot tartalmaznak, az egyik csapatnak ezeket kell végrehajtania, a másik bandának pedig értelemszerűen a feladatok végrehajtásnak megakadályozása jut. Például: bankrablás. A banditáknak be kell jutniuk az épületbe, eliminálni

■ öröket, felrobbantani ■ széfet, megszerezni ■ pénzt, és sikeresen lelépni ■ helyszínről – a rend őrei pedig azon lesznek, hogy ez ne sikerüljön nekik. A Posse hagyományos csapatos deathmatch lesz, a Wanted pedig az „egy mindenki ellen” játékmód, ahol egy darab erősen felfegyverzett játékos ■ célszemély, és az ő megölésével veheted át a szerepét. A Manhunt a Wanted csapatjátékos variációja, tipikus VIP-őrös játékmód – a célszemélyt egy csapat védi. Végül pedig ott a Shootout, ami klaszszikus „mindenki mindenki ellen” deathmatch, de nem az ölések száma számít csak, hanem az, hogy az elpusztított ellenfelek után mekkora (összesített) vérdíjat zsebelünk be – a meccs végén a legtöbb vérdíjat összegyűjtő játékos nyer.

A vérdíjaski egyébként ■ egész multiplayerben működik: minél profibb (értsd: több ölésel rendelkező) játékos vadászol le, annál nagyobb vérdíj jár érte. A meccsek során begyűjtött pénzt főfajta karakterfejlesztési és fegyvervásárlási rendszer segítségével kamatoztathatod, azaz magasabb életerőt, és jobb cuccokat vásárolhatsz magadnak belőle. A karakterfejlesztésen kívül osztályok is helyet kapnak ■ játékban – a különféle előnyökkel és hátrányokkal magadott/megvert kasztokból hetet ígér a Techland, méghozzá a karaktered erősségével párhuzamosan megnyitható formában.

A megjelenés ■ tikkasztó nyár elején várható, és remélhetően a pazar látványvilág és ■ izgalmasnak ígérkező sztori mellé a játszhatóság is fel tud nőni – merthogy az első résznél is leginkább itt akadtak gondok. Amit eddig láttunk a folytatásból, az mindenesetre meggyőző volt – alig várjuk az ismerős dallamokat, a vadnyugati hangulatot! ■









A karakterek
dizájna és a
világítás
színe az egész
játékot
nemcsak a
játék, hanem a
játék



A karakterek
dizájna és a
világítás
színe az egész
játékot
nemcsak a
játék, hanem a
játék

A karakterek
dizájna és a
világítás
színe az egész
játékot
nemcsak a
játék, hanem a
játék

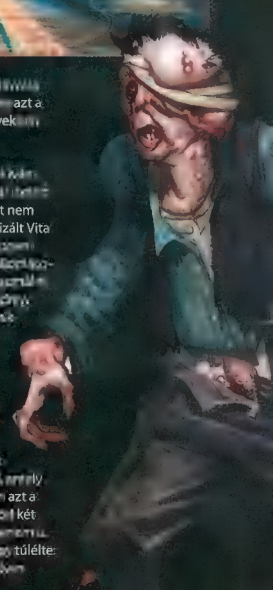
A karakterek
dizájna és a
világítás
színe az egész
játékot
nemcsak a
játék, hanem a
játék

A karakterek
dizájna és a
világítás
színe az egész
játékot
nemcsak a
játék, hanem a
játék

A karakterek
dizájna és a
világítás
színe az egész
játékot
nemcsak a
játék, hanem a
játék



A karakterek
dizájna és a
világítás
színe az egész
játékot
nemcsak a
játék, hanem a
játék



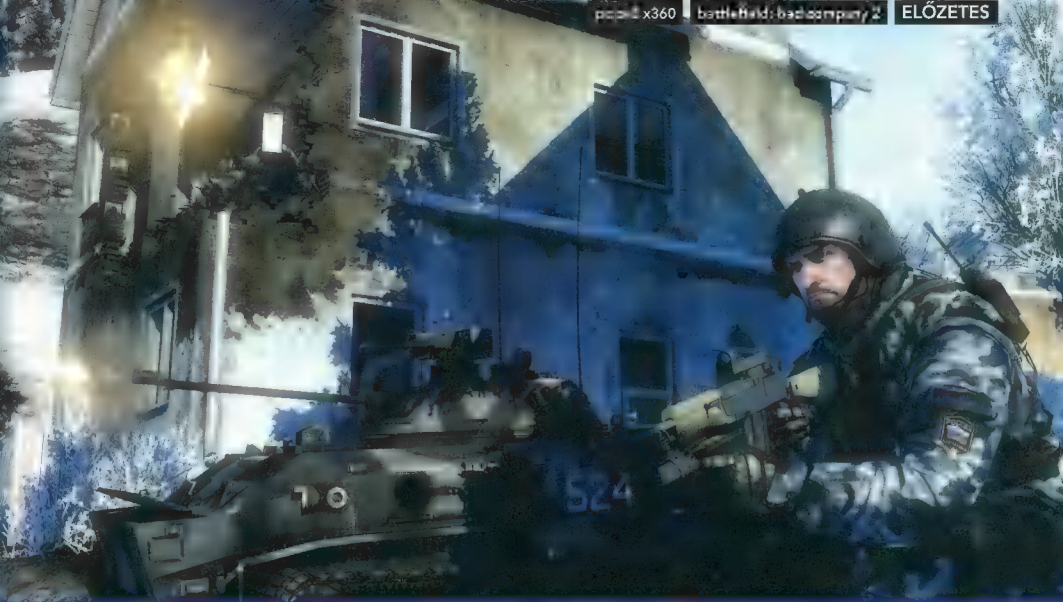
BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2

KIADÓ: EA FEJLESZTŐ: EA GAMES PLATFORM: PC, PS3, X360 MŰVELETES ÉV: 2010 Q1

[RTÉ - BATH]

PRESTON MARLOWE ÉS TÁRSAI, A B-SZAKASZ TAVALY NYÁRON VÁLTAK HÍRESSÉ ÉS HÍRHEDTÉ. AZ ELSŐ BAD COMPANY EGY VIDÁM TÚRA VOLT VALAHOL KELETEN, AZ ÚJ RÉSZ VISZONT MÁR A VILÁG MINDEN TÁJÁRA ELREPÍT MINKET. MÉG TÖBB ROMBOLÁS ÉS RENGETEG TITOK – EZ VOLT AZ, AMIT A SVÉD FEJLESZTŐKBŐL KI LEHETETT HÚZNI...



K i nevetés, majd a marketingesek által betanított fejlesztőktől megszokott – és nagyon, de nagyon utált – mondat: „erről még nem beszélhetünk”. Ez a négy szó az, ami a svéd fejlesztőkkel elbeszélgetve a legtöbb ször hangzik el. Akár Karl-Magnus Troedssonnal, a sorozatért felelős producerrel, akár Patrick Bach-hal, a Bad Company 2 fejlesztését irányító producerrel áll szóba a ember, szinte

hogy némileg realiztikusabb, valamivel komolyabb történetre lehet számítani. Négy hősünk – Sweetwater (a „csapat esze”), Haggard (a pirománias robbantási szakértő), a nagypofájú őrmester, valamint az első rész hőse, Preston Marlowe – továbbra is ilyen felállásban szerepel, nem lesz újonc a bandában. Alapesetben Preston lesz a játékos által irányított karakter, de termé-

„természetesen nekünk is eszünkbe jutott a dolog – kísérletezünk is vele bőszen, de még nem tudjuk, hogy milyen lesz a végső megvalósítás”. Nem tudjuk, hogy ti ezt hogy értelmezték, nálunk mindenesetre felér egy ígérettel: valamilyen szinten lesz kooperatív-mód a játékban.

Mint említettük történetet lehetőleg realiztikusra akarják venni: így létező helyszíneken, létező országokban fogunk háborút vívni. Persze a fejlesztők a humorérzéküket sem hagyják hátra, és az átvezető jelenetekben, meg úgy egyáltalán, a párbeszédekben rengeteg poén fog elhangzani – de a többi, parodisztikus(nak szánt) játékelemet hátra is hagyják. Ahogy Patrick mondja: „a Bad Company 1 alapkonceptója valamennyire a stílus kliséinek kifigurázására is épült – csak ezt nem nagyon tudtuk átvenni a gyakorlatba”. Igaza is van, a szövegekben és a karaktereken kívül túl sok humoros elem nem volt a játékban – kivétel talán a gránátokon levő smiley és a golfkocsis rész

■ Minden ismerős karakter visszatér a folytatásra, de új hősök nem lesznek



Még nagyobb harcok, még vadabb csapattársak, még teljesebb multi-élmény – ez lesz a Bad Company 2!

a pontos időtírtató érdeklődésre is a válasz. Két dolog segítette át minket ezen a áldatlan helyzetben: egyrészt a idegesítősg határáig elmerészkedő kitalálásunk, másrészt pedig a rövidke demó, amely bemutatja a Bad Company 2 megújult alapjait.

KAPZSI MŰLT

A névadó rossz társaságba először tavaly nyáron pottyantattunk bele: egy meglehetősen fura alakokkal teli katonai alakulatot kell elképzelni, akik eleinte még immel-ámmal a kapott parancsok szerint küzdenek (az már nem nagyon érdekli őket, hogy ki ellen, vagy épp miért – vagy egyáltalán az, hogy pontosan melyik országban is vannak), de később egy hatalmas aranyzárlatmány legyőzi a bennük rejtőző lángha patriotizmust. Innen kezdve üldözések mókává alakul a játék: mi megyünk az arany után, utánunk loholnak a gonoszok seregei, az egész komániát pedig a dicső amerikai hadsereg kergeti. Így jutottunk el a vidám végkifejletig, ahol négy félrelátardált hősünk végre rátehetette mohó mancsait a hatalmas kupac aranyra.

És hogy innen miként vezetnek át minket a folytatásba? „Erről még nem beszélhetünk” – mondták egybehangzóan a bemutatott tartók. Az mindenesetre biztos,

szetesen bennünk azonnal felmerült, hogy nem lenne rossz ötlet egy kooperatív-mód sem... Négy játékoskal lenne a igazi (ha már négyen vannak a B-szakaszban), de talán realiztikusabb abban reménykedni, hogy két fő számára lesz elérhető ez a lehetőség. És hogy mi a hivatalos álláspont? „Erről nem beszélhetünk”. Na, ezzel már nem elégedtünk meg, addig nyagattuk a producereket, míg kibökték, hogy

■ A havas környezetben a hófutók és lánctalpas gépek is bevetethetők, vagy – mint itt – szétlöhetőek lesznek





Társak

lesznek szárazabb, melegebb vidékek is, így az erdőktől a mocsarakon át a sivatagokig mindenhol küzdhetünk.

Aki játszott ■ Bad Company első részével, abban biztosan megmaradt, hogy micsoda tisztítást lehetett végigvinni a pályákon. Talán mindennél többet mond el az a tény, hogy ajtók kinyitására nem volt gomb – ha be akartál menni egy házba, rakétavetőt vagy

■ ■ teherautós száguldozás ■ játék első felének egyik scriptelt jelenete – ■ később hasonló helikopteres móka ■ lesz

e kis technológiák csodáinak köszönhetően
 immár minden teljesen rombolható lesz. Akár
 a legnagyobb hangárokban is, ■ kis falvak minden
 épületét, az óriási bázisokat is a földdel
 egyenlővé tehetjük. Persze a tettekhez már
 nem lesz elég egy-ekét gránát, de olykor még
 egy bivalyabb tank sem. Itt jönnek a képbe ■
 vadászbombázók és egyéb repülő. A fejleszt-
 hetők nem döntöttek el, hogy ezek vezet-
 tettek be levegőben, e vagy csak lézerekkel

A Destruction 3.0 motor hatására most már szó szerint teglanként löhetjük szét az épületeket!

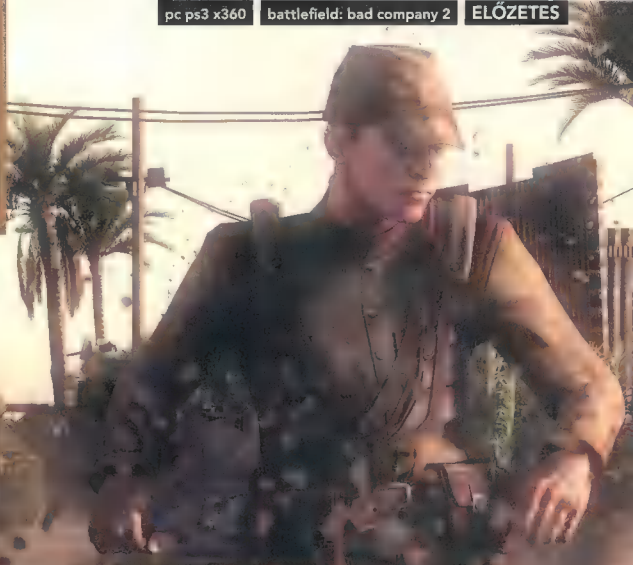
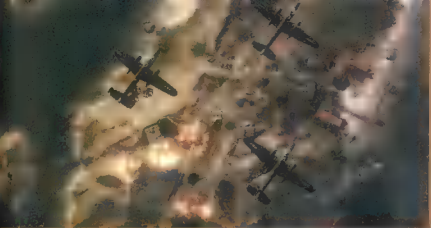
gránátot használtál kilincs helyett. Nem volt értelme fedezéket használni, hisz csaknem mindenki képes volt azokat lebontani. Csaknem minden falat be lehetett dönteni, rengeteg tereptárgyat lehetett megsemmisíteni – de az épületek alapjait, a hidakat, mólókat, nagyobb dolgokat legfeljebb koptatni lehetett, azok nem semmisültek meg. A második rész talán legnagyobb újtársa a hangzatos Destruction 2.0 névre hallgat, és

„megidézhetők” (ez már most benne van a játékban, az előbbivel még próbálkoznak), de az biztos, hogy a legdurvább pusztítást ezek segítségével idézhetjük elő.

De a Destruction 2.0 nem csak azt jelenti, hogy most már mindent le lehet rombolni, de azt is, hogy ami romboldik, az ezt személynövekedésnek teszi. A puszkagárntál felnyitott fal most már például nem egyszerűen eltűnik egy füstfelhőben, hanem ahogy az »nagyönkyben meg van írva, szó szerint darabokra szakad. A lángoló ablakkeret messzire repül, a téglák egyenként szállnak el, a vakolat pedig csinos porfelhőt alkotva tűnik a semmibe. Ha sikerül kilőni egy ház statikai szempontból legfontosabb falait, oloszpalt, akkor » épület rázkódni kezd, csak úgy dől a por, majd néhány másodperc múlva az egész összeomlik. Erre eszre akkor kilőni érdemes figyeini, ha mi lapulunk egy házban, amit épp egy tank lövemenessen – ha már rezeg körülöttünk tud hinders, circa öt másodpercünk van rá, hogy elhúzzuk » csikot. Egy másik lehetőség ennek kiláználására, hogy mondjuk egy erősebb fegyverrel viszonylag kis lukat ütünk egy falon, és aztán azon kikandikálva, kilövelőzve győljük meg magunkat ellenfeleinkkel (minden, ami az egyjátékos-móddal kapcsolatban elhang

■ neve ellenére sem cuki Sweetwater
■ már tényleg kiveszi
■ részét a harcból





BATTLEFIELD 1943

A Battlefield-lész me eredetivel, a legendás BF 1942-vel kezdődött – és me olyanira így van, hogy ma is ezek és ezek játszanak vele. Persze me már kopottas, és bizony a statikus táj felett is eljárt az idő. Ezért tünk jó ötletnek a PC-re, PS3-ra és X360-ra (pontosabban me gépek online hálózataira) a nyáron érkező Battlefield 1943, ami tulajdonképpen egy felújított és kicsit lefogaszott verziója me eredetinek. Három pályát, a három legnépszerűbb csendes-óceáni szigetet kapjuk meg, Iwo Jimát, Guadalcanalt és Wake Islandet. Ezek természetesen csak a klasszikus Conquest-módban elérhetők, de minden jármű visszatér az eredetiből – igen, a hatalmas anyahajók és a vadászgépek is. ■ felújításra a Bad Company 2-t módították, új felbontású Frostbite-motort használtak, és ha olyan szépen nem is néz ki – azért me még mindig „csak” egy letölthető játék –, de a teljes pusztítás új szintet hoz a küzdelemben. Igaz, a kráterképzést kicsit visszafogták, lejt pályát ez teljesen játszhatatlanná tett, mondták a svédek –, de ezen túl ugyanúgy

lehet rombolni, mint a BC2-ben. Ez minden biznnyal új taktikákat tesz szükségessé, nem lehet aljas módon házakban, bunkerekben meglapulva osztani me áldást. Szintén új dolog a szakaszok megjelenése, utasítások kiadásának lehetősége, a részletes statisztikák vezetése (kitüntetésekkel, érdemérmékkel, minden ma már elvárható dologgal). A jelenlegi verzióban csak három kaszt választható az eredetiben szereplő öttel szemben – a gyógyító teljesen eltűnt, a mérnök és a nehézfegyveres pedig mintha összeolvadtak volna. ■ Battlefield 1942-höz képest mintha több lett volna a jármű a szigeteken, ráadásul az újratemelődésük is fürgébb volt – meglátjuk, hogy mennyiben lesz pörgősebb a játék. Amennyiben sikeres lesz ez a próbálkozás, nem kizárt, hogy lesz folytatás – me eredetileg még Battlefield Islands néven futó programhoz például simán érkezhettek egy, az orosz front legjobb pályáit feldolgozó verzió, de akár a többi Battlefield-játékból is válogathatnánk. Egy zseb-BF2142 például szerintünk remek ötlet! ■



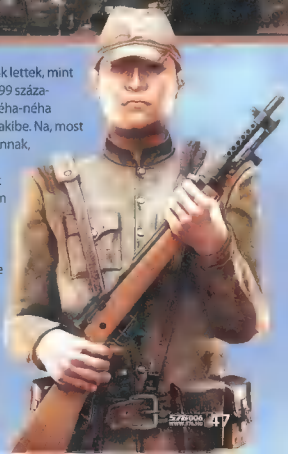
zik a cikkben, multiban is megtapasztalható lesz). De természetesen kis kreativitással ezernyi módon törhetünk borsot az ellenfelek orra alá – fákat dönthetünk ki, melyek agyonütik a delikvenst, hidakat rombolhatunk le, hogy megállítsunk konvojokat, krátereket vágjunk a földre, hogy megnehezítsük a tankok közlekedését...

HÁBORÚBÓL JELENTÜNK

De elég a sok igéretből, következzen a rövidke, alig tíz perces demó leírása. Ushba tartományban járunk, közel az orosz határhoz. Apró falucska, hatalmas, hófedte hegyekkel körbevéve – az ember szinte már várja a télapó szánját. Ehelyett Haggard tünk fel, torzonborz, jeges kakálából fennhangon átkozza az egész világot, a háborút,

az oroszokat, de legfőképpen a fagyot. A feladat egyszerűnek tünk: észrevétlenül kell követnünk egy szállítmányt (nem tudtuk meg mi az, de az első részből arra következtetünk, hogy nemesfémről lehet szó); de természetesen ez a fajta lopakodás nem a B-szakasz leginkább tökéletesített taktikai manővere, így a falu közelében elszabadul a pokol. A harc elképesztően intenzív, és scriptelt, azaz előre megírt részekben igen gazdag – látszik, hogy a fejlesztők sokat tanulmányozták a Call of Duty-t. Szerencsére újratemelődő ellenfelek nincsenek, de így is kemény ■ harc. Azonnal látszik, hogy a Destruction 2.0 rendszer milyen jótékony hatással van a játékmenetre: mivel most már akár téglánként is le lehet bontani az akadályokat, rengeteget kell mozogni, taktikázni, hogy életben maradjunk. Szeren-

csére a társak sokkal okosabbak lettek, mint az első részben, ahol a munka 99 százaléka nekünk maradt, ők csak néha-néha méltóztattak belepuskázni valakibe. Na, most ez megváltozott. Ide-oda rohannak, agresszíven kommandóznak, és úgy általában velünk együtt mozognak. Mivel továbbra sem tudnak meghalni, természetesen annyira nem lehetnek képzettek, hogy egyedül megítsítsák az egész falut, de tény, hogy sokkal eredményesebben küzdenek, sokkal több ellenfelet ölnek meg, és úgy egyáltalán, sokkal nagyobb élvezet küzdeni a társaságukban. A frenetikus





BATTLEFIELD HEROES

Ingeny Battlefield? Igen, bármilyen hihetetlen is legyen a dolog. A Heroes ugyan kinézetében igencsak eltér a sorozat többi tagjától – arról nem is beszélve, hogy alapvetően külső kamerát használ –, de a szokásos területfoglalás móka, és a járművekkel alaposan megszórjt játékmenet továbbra is fontos része. A weboldalról indítható, ingyenesen játszható programban angol és német csapatok (a rajzfímes külső miatt alénven futnak) küzdenek egymással, lesz pár jármű, meg vidám lövöldözés. A kezdő és nem megszálott játékosoknak készült Battlefield

Heroes a szokásos dolgok – statisztikák, világháborús fegyverek, járművek – mellett a vidám hangulattal akar hódítani. Az egy dolog, hogy például lehet a repülők szárnyán üldögélve utazni és lövöldözni, de a három kaszt számára megnyitható extra képességekkel teljesedik ki a örület. Van például láthatatlanság, olyan gölyök, melyek felgyújtják a ellenfelet, de magasabb szinteken már merészebb dolgokat is vehetünk. A Grenade Spam képességgel akár öt gránátot is magunk elé szórhatunk – ez ellen lesz hatásos a I Eat Grenades tulajdonság, ami a gránátrobbanásokat gyógyíttá alakítja (egy ilyen a Call of Dutyhoz is jól jönne...). Noha a játék alapvetően ingyenes, apró extrákat igen alacsony áron – fél-egy euró – lehet vásárolni. Nem tápokról, fegyverekről szó, hanem például gyönyörű modulatokról, vagy helybéli helybéli jelmezokről. Alapesetben egyenruhában feszítő katonáknak ugyanis 12 ponton módosíthatjuk a szerelését, egyfelől a szintlépések elnyert, másfelől a pénzt vett kiegészítőkkel. Ha derék katonánkra nehezbúvár sisakot, aranyövet, horgászcsizmát és bundakabátot akarunk aggatni, hát, lehetséges lesz. ■



élményt tovább segíti az is, hogy karakterünk észrevehetően gyorsabb, mint az első részben – nem egy sprintfutó azért, de végre nem tart hosszú másodpercekig, amíg leküzd a két fedezék közti távot. Hasba szúrható gyógyító cucc nincs (ez nagyon megkönnyítette a játékok), e helyett valószínűleg a ma már megszokott regenerációs életere-rendszert kapjuk – multiban viszont esélyes, hogy megmarad a szokásos életere-pontos rendszer, hogy a gyógyító kasznak is legyen feladata.

A demó első szakasza ott ér véget, amikor sikerül minden gyalogost kiirtani – és mikor a falu házak helyett leginkább már törmelék áll –, mert ekkor jelenik meg egy tank. Lehetne persze trükközni vele, rakétavetőt keresni, vagy épp tankelhárító gránát után kajtatni (a fegyvert, löszert tartalmazó ládák továbbra is a kevés sérthetetlen dolog közé tartoznak), de minek, amikor ez tökéletes lehetőség arra, hogy a fejlesztők demózzák a korábban már említett vadászgépeket. Az első rész

tűzserégi támogatást kérő távcsővéhez hasonló megoldással tudjuk „megidézni” a vadászbombázókat. Eltelik pár feszült másodperc, majd rettető közel a felszínhez feltűnik két repülő, és pár szorosan becsomagolt kilotonna eleresztése után eltűnnek a messzeségben. Az eredmény? Egy hatalmas, füstölő kráter, néhány lánctalp-maradvány, és persze örömködő csapattársak.

A nagy vídamság persze csak addig tart, amíg ki hőseink meg nem pillantják a távolodó teherautót, ami a szajrért vízi egyre távolabb és távolabb. Rövid kavarodás és hosszas anyázás után hőseink APC-re kapnak, de ezúttal nem Preston vezet, hanem a egyik haver, mi pedig a tetőn kilógva, a gépgyűjtő kezével vágunk rendet a rosszarcúak között. Hamarosan magunk mögött hagyjuk a városka maradványait, és egy szakadéktól szélén vezető vékonyka ösvényen száguldnak a szállítmány után. Természetesen mindenhol terasz-járókkal és hősikkel ömlenek a gonoszok, a rendkívül izgalmas kergetőzés vége pedig egy alagút. Igaz, pihenni nagyon még itt sem lehet, mert a pár pillanattal ezelőtt érkezett

hellyel nem szórakozik: egy hollywoodi filmhez méltó módon bizony jön utánunk az alagútba is. Igaz, itt nagyon manőverezni már nem tud, így viszonylag hamar ki lehet végezni. A mögölünk érkező robbanás megrázza a gépjárműt, egy falon megpattant rotordarab súvít el a fejünk mellett, és mikor épp kiérnénk a szabadsá – hogy mások oldalán, elsőtűt a kép: vége a bemutatónak...

KÉRDÉSEK

A rövidke, alig tíz-tizenöt perces bemutatóból így is sok dolog kiderült. Fejlesztettük (társaink mesterességek intelligenciáján) magunktól vezetni még mindig nem tudnak, az ilyen részek mind teljesen scriptelték, mint a CoD-sorozat utóbbi részeiben), sokkal intenzívebbé tették a harcokat, az új robbanási modell pedig magáért beszél. Fejlődött a grafika is, a hangok pedig továbbra is a legmagasabb minőségű képsírel – különösen egy olyan rendszeren, mint ami a DICE bázisán található.

Sok kérdésünk volt a multiplayerrel kapcsolatban is, de ezekre a szokásos volt:



„erről még nem beszélhetünk”. Az mindenestre biztos, hogy a Gold Rush-mód visszatér az eredetiből, néhány pályával egyetemben (a játékmódnál elképzelhető, hogy néhány épület nem lesz teljesen lerombolható, hogy ne lehessen a messzeségből szétlőni a ládákat). Az új helyszínek szinte kivétel nélkül a járműves harcra épülnek majd, e téren akarnak nagyot villantani a srácok. Sokkal hosszabb multiplayer-élményt kínálnak – amikor szóba került, hogy a BC1 maximális 25. szintjét milyen hamar el lehetett érni, minden fejlesztő egyetértett. Hogy pontosan milyen módszerekkel akarják meghosszabbítani a hajtőerőt, az nem tiszta, de az egyszerű limitemelésnél többről van szó.

Olyan részletekről, mint a kasztok átalakításai, vagy éppen, hogy konkrétan milyen új járművek kerülnek a játékba, még nem esett szó, a jövő év elején megjelenő Bad Company 2 ilyen aprólegyeken csak a nyár végén kerül bemutatásra. Az mindenesetre biztos, hogy konzolon marad a 24 fős

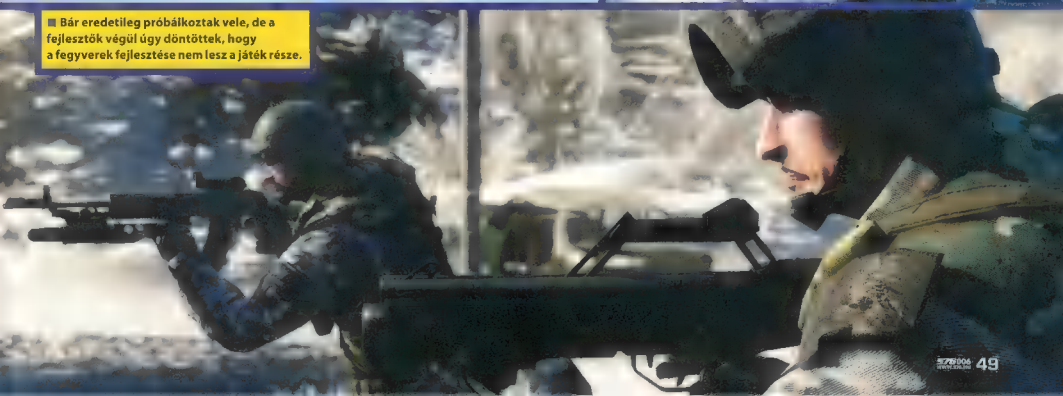
multiplayer, PC-n ez várhatóan 32 lesz. Ráadásul a PC-s játékosoknak külön ajándék lesz a Sony és a Microsoft igen szigorú ellenőrzési rendszere – hiszen ha konzolon a végtelenségig tesztelik, szűrik a játékokat, akkor PC-n is egy polírozott játék jelenhet meg: végre nem lesz szükség több száz megás patch-ekre.

Nekünk a Bad Company hatalmas kedvencünk – amikor éppen nem Call of Dutyban gyilkoltatjuk le magunkat, akkor esténként ebben a játékban gyűlünk össze. Éppen ezért nagy öröm, hogy a fejlesztők komolyan veszik a folytatást – legalábbis az egyjátékos-mód tekintetében. Mivel azonban a Battlefield-sorozat mindig is a multiról szólt, képzelhetitek, hogy leginkább erről folyt a beszélgetés. Egyelőre nem volt szerencsénk – „erről még nem beszélhetünk...”, de legalább a fejlesztők annyit elárultak, hogy ott még mélyrehatóbb változások lesznek, hogy a multi minden pillanata sokkal élvezetesebb lesz, mint eddig. Szavukon fogjuk őket! ■

■ Még egyszer hangsúlyozzuk: a havas vidék csak egy lesz a sok helyszín közül; lesz sivatag és erdős rész is!



■ Bár eredetileg próbálkoztak vele, de a fejlesztők végül úgy döntöttek, hogy a fegyverek fejlesztése nem lesz a játék része.



Előfizetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett

**CSAK
9999 Ft**

Választható játékok:

PC



PSP



PS3



PS2



XBOX
360



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajánlataink

**Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék MIRROR'S EDGE, vagy
MERCENARIES 2 játékszoftver***

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett

Konzolosoknak

**CSAK
9999 Ft**



**Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék SPORE
játékszoftver**

PC-seknek

**CSAK
9999 Ft**



Részletek: www.576.hu/elfozetes

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

minőségi játékok



kedvező áron!

Farmer Simulator



Digger Simulator



Élj a nagyvárosokban,
dolgozz a földeken,
vagy a bányákban, új
sorozatunk neked szól!

megújult honlapunk:
www.evm.hu

Garbage Truck Simulator



Bus Simulator



Minden EVM PC játék ajánlott fogyasztói ára egységesen **1999 Ft/db**

54

EMPIRE: TOTAL WAR

FOGLALD EL A VILÁG
BÁRMELYIK SZÉLETTET-
VAGY ANKAI AZ EGÉSZET

62

NINJA BLADE

MAGANYOS NINDZSA
SZELI TÖMÖG
LEGTÉRÉT.

66

GODFATHER 2

KÉT (PLUSZ) ÉGY!
VÁROSBAN VALHAT SZ
FOLYOGDÓZVE.

72

CHRONICLES OF
RIDDICKREMAKE, ÚJ FEJZET,
MULTIPLAYER EGYBEN!

86

AFRO

KÉGVETÉSEN! DESIGNOS
AKCIÓDZSIA SAMUEL L.
JACKSONNÉL

tesztek

amikben megbízhatok

TARTALOM AFRO SAMURAI 86 BATTLEFORGE 82 BLUE DRAGON 97
CRYSTALIS 80 EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD 70 EMPIRE: TOTAL WAR 54
GARDENING MAMA 87 GREY'S ANATOMY 96 GTA CHINATOWN WARS 96 HENRY
HATSWORTH IN THE PUZZLING ADVENTURE 91 LIFE SIGNS 97 MARIO POWER
TENNIS Wii 61 MONSTERS VS. ALIENS 97 MYSIMS PARTY 89 MY WORLD, MY WAY 96
NINJA BLADE 62 PINKMIN Wii 78 RED ALERT 3: ULTIMATE EDITION 76 RED ALERT 3:
UPRISING 77 RESISTANCE RETRIBUTION 92 RHAPSODY: A MUSICAL ADVENTURE 97
RHYTHM PARADISE 96 SUIKODEN TIERKREIS 90 STORMRISE 58 THE CHRONICLES
OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA 72 THE GODFATHER II 66 THE GREAT
GIANA SISTERS 96 WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT 81



info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

- 10 Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbját is. Legenda lesz.
- 9 Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
- 8 Remek játék, mely legalább egy végjátást is mindenképpen megéri.
- 7 Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
- 6 Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
- 5 Ki lehet próbálni, de hát annyit sokkal jobb játék van...
- 4 Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
- 3 Ha a játéktípus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
- 2 Ha szakítás után depressziósan kinézni akarsz magad, ez pont jó lesz.
- 1 Hát, végülis elindul, szóval technikaiailag játéknak lehet nevezni.



GRATH

Az elmúlt egy hónap a Resident Evil 5 Afrikájában, a HAWK légtérben és a CoD pályáin telt. Igen, vad káromkodással fűszerezve.



SZATI

Több oldalra igen bősze, néhányra meg nagyon. Onbeccsilebb! jels. Elvonatkoztatási lépcsőgöböl? Ott a labda.



WILSON

A Bioshock 2 ígérte, hangulata elvarázsolta, néha Rapture-ben émi magát. Reméljük nem kezd tombolászni, mert nincs nálunk fűr.



SASA

A 360-at m asszony állandóan lefoglalja a Peggie-lel, így márciusra maradt a Wii, és Olimar kapitány. Sasának a kisebb tévén. Nem bánta...



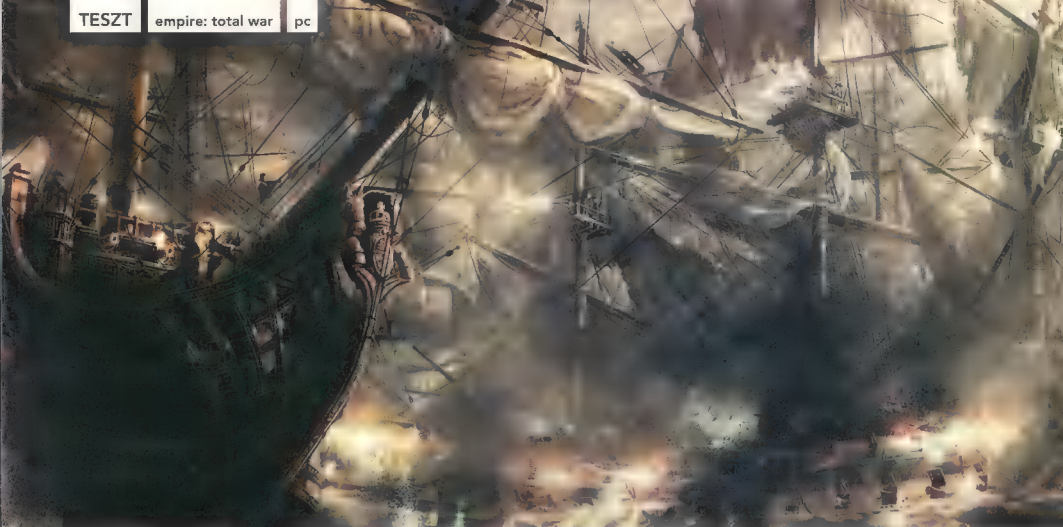
TYLER

Tyler e hónapban sikerült elfintézni, a MySims Party és a Stormrise együttes erővel komor depresszióba zavarított derék irónkat.



GREGS

Önjelölt nindzsánk jobban élvezte a Ninja Blade szörnyseleltését, mint a Resident Evil 5 harcait. Igaz, neki nincs még rakéta-vetője...



EMPIRE Total War

ALAPOZÓ A Total War-széria mindig a birodalmi szintű stratégiázásról, diplomáciáról, illetve a csatatereken zajló ütközetek testközelből megejtett levelezésléséről szolt – és az Empire sem kivétel!

kiadó sega
fejlesztő creative
assembly
platform pc
megjelenés márc. 4.
multiplayer 2-8

Közel két év telt el azóta, hogy az immár a Sega tulajdonában lévő brit/ausztrál Creative Assembly útjára bocsátotta a Total War 4.1-es inkarnációját – egész pontosan a 2006-ban megjelent Medieval 2-jük Kingdome névre hallgató kiegészítését. A kiegészítő sajnos csak részlegesen szolgált rá nevére: a tartalom ugyan valóban királyi volt, másfelől viszont pontosan ugyanazok a hiányosságok köszöntek vissza, mint a korábbi részekben. Így aztán, aki egy valóban élvezetes középkori

vérfürdőre vágyott, jobban tette, ha egy ideig másfelé kapirgalt a játékipar virtuális szemétdombján: példának okáért a körülbelül századannyi fejlesztővel összehozott, kevésbé polirozott, mégis nagyságrendileg élvezetesebb Mount & Blade irányában, amely (ismét) fényesen bizonyította, hogy van még új a tépett lobogókra részvétellel néző véres napkorong alatt...

AZ REGMULT IDŐKNEK CRITICATLAN DICSERETJE

Nem tudom hanyótoknak tűnt fel, de a túlmögázós marketingszakembereknek fiatal bevezető hírkampányoknak „köszöneten” napjainkra abba az egészen furcsa helyzetbe jutottunk el, hogy szinte teljesen eltűnt a játékok megjelenését korábban övező izgalom – ha durván akarnék fogalmazni, akár azt is mondanám, hogy szinte már a tényleges premier előtt megírhátnánk az ismertető 90 százalékát. Személy szerint – habár elismerem az információ szabad áramlásának előnyeit – már-már visszasirom azokat az idöket, amikor néha évekig vártunk lélegzetvisszafojtva egy-egy SSI, vagy Microprose klasszikusra, amelynek legjobb esetében is csak a címet, és az



alapötletét ismertük. Ehhez képest a jelen cikk tárgyát képező Empire: Total Warról (a továbbiakban: ETW) több mint egy évvel a boltokba kerülése előtt mindent, ismétlem MINDENT tudtunk, hála a megszámlálhatatlan interjúnak, előzetesnek és videónak. Így aztán pontosan azt is kaptuk, amit vártunk: egy még nagyobb és még szebb Total War – ugye mondanom sem kell, hogy ugyanazon bosszantó hibákkal, mint amelyek előideit szennyezték?

A MÉRET A LÉNYEG?

Ha van valami, amit nem lehet elvitatni az ETW-től az a szó legszorosabb értelmében vett grandiózusság! Grandiózus az általa bemutatott történelmi korszak (1700-1800) hossza és jelentősége a világ képének formálásában, grandiózus a négy kontinensre kiterjedő játéktér, grandiózusak az egymáshoz feszülő, formálódó imperialista hatalmak (előkön az angolokkal, franciákkal és hollandokkal, végükön a Mughal Birodalommal, a Karib-tenger kalózaival és James Cooper kedvenc irokezeivel), grandiózusak az ezernyi talpast és tucatnyi úszó erődöt felvonultató szárazföldi és tengeri ütközetek. És egyáltalán, ahogy a lőporfűstös





■ A tengeri küzdelmek kellően látványosak lettek, de néha túl vontatottak

játékélményt. A gépezet mélyén egy igazi, egyáltalán nem dosztosjevszkiji értelemben vett, szoftveresen emulált félkegyelmű rejtezik. Egy-egy különösen minősíthetetlen húzása után néha olyasfajta gyanú fogalmazódott meg bennem, miszerint ennél még az idő végtelen távolába vesző első Total War inkarnáció (Shogun) mögött áll, mai szemmel nézve már meglehetősen primitív kiberagy is okosabb lett volna. Persze lehet, hogy csak az elmúlt évek és a mindig lesben álló nosztalgia szépítette meg számomra a múltat, mindenestre az oszlop formációba rendeződött, égő kanócú, kartáccsal töltött ágyúink sorfala előtt békésen léptető ellenséges lovasságra, a lerohanást bénulata rendeződött gyalogságra, és ■ csak a Jóisten tudja, mire célzó tüzérségre 2009-ben nincs, és nem is lehet mentség. Ja, és egységeink persze a kijelölt célohoz vezető utat sem találják – mint ahogy azt már kilencedik éve szokjuk.

Hogyan lehetséges az, hogy a 80-as évek második felében (vagyis több mint 20 év!) megjelent SSI játékok (élükön az ugyan-ezen érát feldolgozó Napoleon's War) igazán komoly kihívások elé voltak képesek állítani a stratégiákat, mindezt úgy, hogy 64 KB-ba az MI-n túl minden másnak is bele kellett férnie? Mostanság meg egy sorozat örökid részére sem képesek minimálisan is felokosítani a szoftvert... Frissebb követendő példákakat pedig említhetném a Stardock e téren – is kiváló Galactic Civilizationsét, de még inkább az ugyanezen almfajban utazó



Sins of a Solar Empire-t. Itt viszont, aki igazán komoly próbára vágyik, annak egyetlen egy lehetősége marad: találon magának egy kellőképp tapasztalt és ügyes emberi ellenfelet, mert különben ■ legnagyobb győzelmei után is keserű íz marad csorba karddal felhasított szája szegletében.

■ ■ játékbán helyet kapott négy kampány kooperatív-módban is kipróbálhatjuk. Igaz, a rendszer még nincs kész, egyelőre a bétateszt folyik

Első pillantásra lenyűgöző a rengeteg új lehetőség, de aztán kiderül – a lényeg szemernyi sem változott

SZURONYT SEZEGEZZ!

Kellemes meglepetést okozott viszont a stratégiai szint (vagyis az ETW-nek az áttekinthető térkép feletti játszódó része), amely egyre jobban – és valószínűleg nem véletlenül – hasonlít a Firaxis játékaiban látottakra.

végzet formálódik ebben ■ többnyire csak a nyers katonai erő nyelvére értő virtuális világban, nos arra a franciák sokat látott császára sem tudna mást mondani, mint hogy „Jacques, c'est terrible grandiose.”

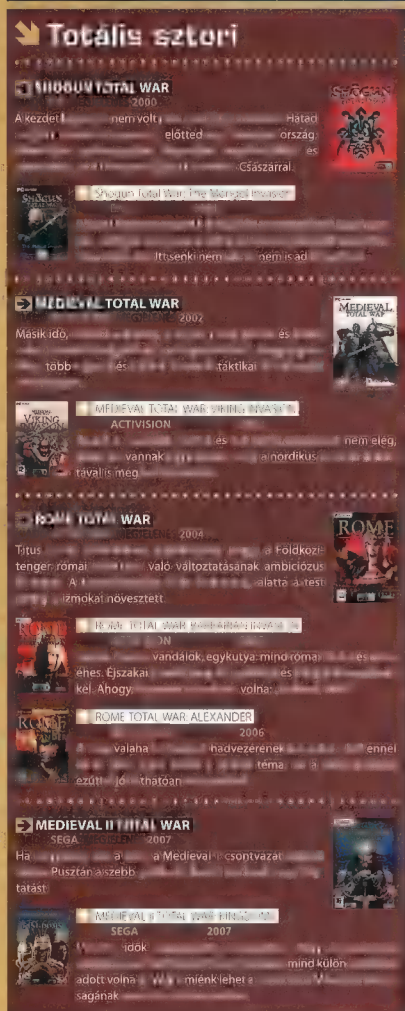
A nagyság persze hátrányokkal is jár: példának okáért az ETW-ről lehetetlen vállalkozás átfogó tesztet írni a törvényesen gonosz (lawful evil, 25. szint) főszerkesztő által ily szűk helyre beszorítva – ez olyan, mintha ■ Civilization 4-hez kellene stratégiai kézikönyvet gyártanom egyetlen A6-os lapra. Így aztán marad a negatívumok és pozitívumok kivesézése, a két kategóriát egészségesen keverve, elkerülendő, hogy egy lassan, de biztosan lefelé tartó spirál jelenjen meg ■ cikket lelki szemekkel is vizualizáló olvasóink előtt.

ALSÓBB OSZTÁLYBA LÉPHET

Csajunk mindjárt a keserű tábori lebbencelesves kellős közepébe, s kezdjük a könyörtelen proscriptiot a legdurvább mulasztással, a totálisan elbaltázott mester-séges (un)intelligenciával. Sajnos vég nélkül lehetne az olyan szituációkat sorolni, ahol ez csúful, visszavonhatatlanul kivégzi a

■ Ha van gépünk, ami bírja (és a tengeri részeknél ez nagyjából az isten gépe), akkor az Empire tud lenyűgöző is lenni





■ A kormányzás illető beállítási lehetőségek természetesen minden eddiginél mélyebbek – hisz, ez volt a nagyformátumú politikuskok, diplomaták kora

Szemünkkel az ETW gyönyörűen megrajzolt és animált terepei felett pásztázva mintha csak egy artistikusabb irányultságú Colonizationnel lenne dolgunk. Sajnos azonban a motorháztető alatt a rendszer még korántsem olyan kifinomult, mint azt az említett konkurensnél megszoktuk, az ok-okozati láncolat nem minden esetben világos. Az viszont mindenképp az ETW előnyére írandó, hogy az épületek és az infrastruktúra felhúzásán túl immár a kutatás/fejlesztés menetébe, sőt a kormány szerkezetébe is belenyúlhatunk – hiába, no, nincs is jobb, mint egy szabadkőműves lázított úttörni az aulikus főurak közé.

A felszín mögé néző stratégiák már jó ideje tudják, hogy a Total War játékelmény sava-borsát jelentő valós idejű ütközetek alapjául mostanáig – a látszólagos összetettség ellenére – valójában egy rém egyszerű kő-papír-olló szisztéma szolgált. Habár ezek a lapok most sem változtak, örömmel jelenthetem, hogy a XVIII. század a korábbi időkkel messze meghaladó, magasabb rendű harcászata tényleg sok ponton visszaköszön, és nagyban enyhíti a korábban olyannyira jellemző „taktikai monotonitást”. Példának okáért a gyalogság és a lovasság összecsapásai

egyáltalán nem olyan előre lefutottak, mint korábban; az előző részeknél tudniillik pontosan lehetett tudni, hogy (hacsak nem szálfegyveres talpasokat használtunk mélyégi alakzatba tagolva) az utóbbi szinte kivétel nélkül legázolja az előbbi. Itt ez gyökeresen megváltozott, hiszen a gyalogosoknak – legalábbis a szerencsésebb részüknél – immár ott vannak a löfegyverek, a szuronyok, a négyzög alakzat és a tüzérségi támogatás; csak legyen idejük élni velük. Másfelől a lovasság taktikai repertoárja is kibővült: a karsabélyos lovasok például nemcsak eszterleni vagdalkozásra használhatóak, hanem lőről leszállva tűzpárbajban is meglepően hatékonyak – vagyis a gépesített lövészek kora elődjeként szolgálják megalomán céljainkat.

VIZES ÖRÖMÖK

A hullámok hátán történő összecsapások viszont vita nélkül nagyon élvezetesek... úgy az első három alkalommal. Aztán jöhet az ütközet eredményének gyors kiszámitása hú XXI. századi abszakszunkkal – az nem kerül többé három másodpercnél. Hát igen, amikor nehézkes monstrumok kerülgetik egymást kedvező szélre várva órákig... nos, az

A játék legnagyobb hibája a továbbra is orfias buta MI, ami ellen egyszerűen nem élmény játszani!

Sebaj: ■ szamos (sokadszorra) kihagyott ziccer felelti keseregés helyett inkább vigasztalodjunk a tudattal, hogy a dallás francia lovasok még soha ilyen szépen nem vágattak ■ biztos halálba a képernyőn – hiszen hogy is mondta Bonaparte kedvence, Lannes generális? „Az a huszár, aki megéri a 30. évét, himpeller!” És persze reménykedjünk egy, a Napoleóni Háborúk-ra fókuszáló kiegészítőben, ami remélhetőleg javítja elődök hibáit. ■

A large crowd of people is gathered on a riverbank, with an American flag and a black and white flag visible in the foreground. The scene is crowded and appears to be a significant public gathering or protest.

erkeles

2.4 ghz, 1gb ram, 256 mb vram

grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VELEMÉNY

Grandiózus játék, mely sajnos a legfőbb újításait is képes elrontani az ostoba gépi ellenfelekkel és a túl hosszú, túl vontatott vízi útközetekkel.

8.0

STORMRISE

ALAPOZÓ Kezdő játékesignerek számára kiváló elrettentő példa, amely a „mit és hogyan” kérdésre halálpontos, „így semmiképpen” válaszokat ad. Amúgy egy stratégiáról van szó...

Small text box containing the word 'Creative'.

kiadó **sega**
fejlesztő **creative**
assembly
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **márc. 27.**
multiplayer **2-8**

KEDVES BARÁTOM,

természetesen tudom, hogy a cikk olvasását értekelőnél kezdted, ezért feleslegesnek is tartanám túl sokáig rejtgetni a pontszám alapján nyilvánvaló tény, miszerint a Stormrise csapnivaló, digitális ártány, szoftverpiaci szégyenfolt, selejt. Nem Túl Jó. Most, hogy ezt tisztáztuk, beszélhetünk kellemesebb dolgokról is; például az ismertető megírásához szükséges cselekedetekről.

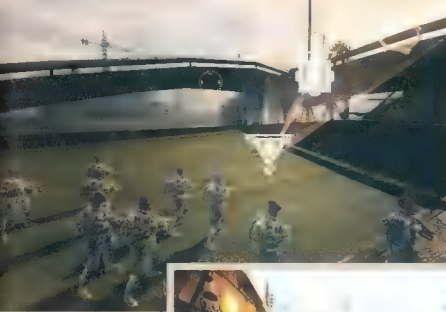
Minden, első látásra csapnivaló, áttekinthetetlen és értelmetlen koncepció mögött megröbölök aranyat keresni; magam előtt látom a Minőségellenőrző Osztály prominenseit, a projekt pénzületi marketingcápaikat, a kiadók és fejlesztőcsapatok (jó esetben) vete-

rán, szakképzett munkatársait. Kimondatlan tiszteletkörök ezek: megadom az esélyt, hogy rávilágítsanak valamire, amit nem értek. Megelőlegezem a bizalmat, tudni szeretném, hogy mivel akarnak elkényeztetni, elhiszem, hogy ők képzett játékosok és játékefejlesztők, ezért nyilván van – kell, hogy legyen! – valamilyen elképzelésük, tervük, hogy egy-egy produktummal mit is akartak mutatni, hogy akarták kialakítani.

Ez persze csak a nem egyértelmű helyeztetekre vonatkozik; tudod, ha valami úgy jó, hogy adja magát, és elsőre egyértelmű, tiszta és átlátható, nem követel meg időt a kiismerése. Ha viszont valamit forradalmi-nak harangoznak be (ugyan; ki hirdeti úgy

■ Néhány beállított képen ■■ néz ki olyan ótvarul a program – de higgyétek el, a gyakorlatban egy szürkésbarna massa az egész...





■ termékeit, hogy „szeretnénk beállni a sorba egy harmadik klónnal?”, utána pedig maximum ideológiától mentes népfelkelést (parasztlázadást) látok, akkor a tömény borzalom első hullámai után előnt ■ kíváncsiág. Látod, ez az ■ pont, ahol ■ jóindulat kikristályosodik: még mindig feltételezem, hogy én vagyok a hülye, és valamit nem értek.

Persze, nehéz előítéletek nélkül közelíteni valamihez. Itt van a Creative Assembly esete, akik a Total War-sorozattal szakjótámszámra gyűjtötték be a kritikai elismerést; hogy csak egy bizonyítékot adjak, az 54. oldalon van a másik stúdióuk új alkotásának tesztje. Ilyenkor a prekonceptciók pozitívák, elvégre képzett szakemberekről beszélünk, ■ stratégiai játékok egyik legtehetségesebb, folyton az újításokra törekvő fejlesztőcsapatáról. Ken Turner, a játék kreatív igazgatója, aki a Whip Select néven ismert irányítási rendszert tervezte, innovációról beszél, valamint a konzolos stratégiai játékok sokat átkozott kontrolljának teljes újraértelmezéséről: ilyen előzmények után pedig a kritikus (jelen esetben: én, a képernyő előtt, sirva) önértékelési rendszere romokban hever. Mert látja ■ innovációt, de nem tudja, mit kezdjen vele;

a reform jelen esetben nem más, mint egy sugárhajtású Ferrari, amit csak görögölyös földutakon használhatasz.

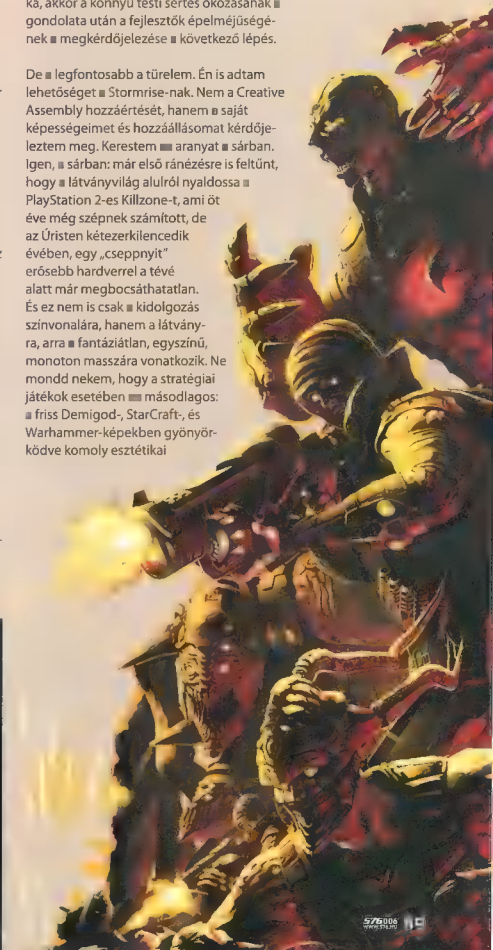
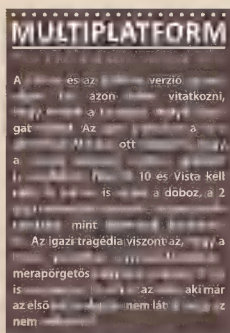
Az innováció önmagában amúgy is megtévesztően hangzik, eszedbe ne jusson bedölni neki – olyan, akár egy pohár nitroglicerint, amit egy óvatlan mozdulat is felrobbanthat. A tervező alkalmazása profikat követel meg, akik pontosan tudják, hogy mit miért csinálnak. Így amikor forradalomról beszélnek, akkor biztosak lehetünk benne, hogy az utcai randalios rész elkerülhetetlen, de ■ azt követő társadalmi átalakulás, hát, hogy is mondjam, kérdéses minőségű lesz. Tudod, a rendszereknek sajátosságai vannak, hogy ha sokáig kreatívok képesek, akkor ■ legkövetkező nem rosszul rögzült véletlen, hanem az ésszerűség parancsa. A Westwood

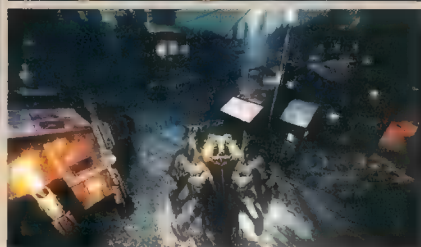
csak Frank Herbert Dune-regényeit szerette volna feldolgozni a mára kultikus stratégiai játékaival; az ott lefektetett alapokat közel másfél évtizede kopatjuk. Kisse unalmas is, lehet, de bevált, működőképes játéktípus.

És felmerül a kérdés, hogy melyik a jobb: a lerágott csont, vagy a saktáblára erőszakolt harmadik szereplő, piros figurákkal? Egyszerű – ha valaki kész koncepciót mutat fel, hogy miként lehetne továbbléptetni az ösrégi, működő játékszabályokat egy magasabb dimenzióba, ott fogok tapsolni az első sorban. De ha ■ változtatás önmagáért történik, és nincs mögötte betonbiztos és, most figyelj, HASZNÁLHATÓ játékmekanika, akkor a könnyű testi sértés okozásának ■ gondolata után a fejlesztők épelméjűségének ■ megkérdőjelezése ■ következő lépés.

De ■ legfontosabb a türelem. Én is adtam lehetőséget ■ Stormrise-nak. Nem a Creative Assembly hozzáértését, hanem ■ saját képességeimet és hozzáállásomat kérdőjeleztem meg. Kerestem ■ aranyat ■ sárban. Igen, ■ sárban: már első ránézésre is feltűnt, hogy ■ látványvilág alulról nyaldossa ■ PlayStation 2-es Killzone-t, ami öt éve még szépek számított, de az Ürsten kétezerkilencedik évében, egy „cseppnyit” erősebb hardverrel a tévé alatt már megbocsáthatatlan. És ez nem is csak ■ kidolgozás színvonalára, hanem a látványra, arra ■ fantáziátlan, egyszínű, monoton masszára vonatkozik. Ne mond nekem, hogy a stratégiai játékok esetében ■ másodlagos: ■ friss Demigod, StarCraft, és Warhammer-képekben gyönyörködve komoly esztétikai

■ Elméletileg a magas-sági előny kihasználása is fontos taktikai vonás a Stormrise-ban, de mi ezzel is, enélkül is pont ugyanúgy éreztük magunkat játék közben: pocskul...





élményben részesülhatsz. Tudom, a Chokito-elméletről még szót sem ejtettünk; lássuk hát a borzalmas külső alatt rejlő finom falatokat!

...JAJ

Akkor ezt megbeszéljük. Tudod, mi fáj igazán? Az, hogy »papíron jól festő Whip Select« gyakorlatban elvész; a játékhoz a Full Spectrum Warrior biztosította az inspirációt, az ott látható személyesebb,

»pályát, »eredetileg elképzelt célpont kijelöléséhez pedig hosszas utánigazításra van szükség. Több egység precíz koordinálása ilyen feltételek mellett lehetetlen (tipikusan a »megszokható«, nem a »megszerethető« kategória), csak a térkép kiismerése és az egész pálya memorizá-

Az eddigi eredményeket látva ki kell mondanunk: a Creative Assembly maradjon PC-n, és csak PC-n!

karakterközeli nézőpont pedig nem feltétlenül működőképes egy stratégiai játékban. A koncepció kiváló, a gyakorlati kivitelezésért viszont valakit nagyon meg kéne verni. Az egyik analóg kart a kijelölni kívánt csapat irányába tolva máris válthatunk rájuk, a másik stick pedig a kurzort mozgatja. A kamera nézőpontja ehhez képest nem változtatható: lehet, hogy az életszerűség szempontjából ez helyénvaló döntés, és nagyon trendi, huszonegyedik századi módon alkalmazza a fog-of-war (ahogy a magaslati pontra helyezett egységek is nagyobb területet láthatnak be), de, mint korábban is mondtam, az elmélet létjogosultságát a gyakorlati működés igazolja. Ez pedig hiányzik, a selekció amúgy is hányingerkeltő; egy csapatra váltva a kamera megpördül és teljesen más szögből mutatja

– sokkal inkább idéz egy balettezni próbáló paralízises beteget. A fájdalmat a Tactical Overview térkép súlyosbítja, amelyen nem jelölhetünk ki egységeket, csak vidáman pislálkólva tudósít a játéktérén tomboló zűrzavarról – a kontrollálhatatlan káosz és a nagybetűs Semmi állóképes összegzése. A név nem kötelez – nincs itt se taktika, »áttekinthetőség«.

Fejlesztői interjúkat böngésztem, koncepciók vázlatok és pozitív kritikák után kuttattam a sájtóban, küzdöttem a Whip Selecttel, próbáltam átlatni a helyzetet – és nem jártam sikerrel. A megelőlegezett bizalom felesleges volt; ezért a pénzért támadhattam volna kapásból zsigeri rosszindulattal. A »szakma« részéről konstans elutasításba. A fejlesztők oldaláról tömjénfűst-szagú innovációs törekvésekbe futottam – a kettő keresztmetszeténél található »véleményem, miszerint a Stormrise alkotóiiban legalább annyira jó szándék lapult, mint bennem, hogy megpróbáljam szeretni, megérteni, megismerni és veled is megismertetni – de mindketten pórul jártunk.

És tudom, mit mondok? Nem foglalkoztat a pozitív törekvés, ami reformra, innovációra és világmegváltásra hajt; akkor, és csak akkor hajtok fejet előtte, ha látom, hogy van értelme. Ezt fektettem le már korábban is: ha a könnyedséget, az áttekinthetőséget; a korrekt menedzsmentet, a jól alkalmazható taktikázást nem sikerül implementálni, akkor nem újítok leszünk, hanem – ahogy a James Dean-film címe sugallja – »ok nélkül

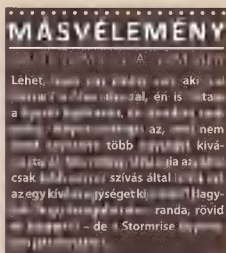
lázadók.« A forradalmárok nem kertelnek, nem magyaráznak, hanem új világrendet alakítanak ki.

Ismersz, tudod, hogy előszeretettel tiprom »konvenciókat, sőt, ha valaki, akkor én kiállok az experimentális törekvések mellett. De nem most. Ez a kísérlet ugyanis hosszas előkészület után is csak semleges kénhatást produkál. A változtatásoknak mutatniuk kell valamit, a Stormrise önmagába fordult szerkezeti felépítése, használhatatlan és áttekinthetetlen

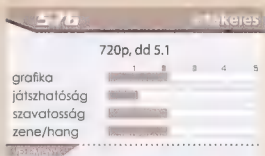
stratégiai elemi viszont nem mutatnak semerre – ez a játék egy helyben pörög. Nem kövezi ki a jövő útját, mint a jól sikerült kísérleti játékok, inkább megéssa magának a sirt. Egy okos funkcióra telepedő ostoba felépítmény nem tehet mást.

Szeretheti ezt valaki? Aligha. Inspirációs forrásként nem szolgálhat, játéknak csapnivaló, kísérletnek pedig bátorítalan és rossz.

Csak remélni tudom, hogy nem ez lesz a követendő irány; a használható, bevált ötletek alkalmazása nem gyásvaság, a kitaposott ösvény pedig nem véletlenül népszerű gyalogút. El lehet hagyni a járt utat, ha tudod, hová tartasz, de koncepció nélkül nem a nagy felfedezők rohannak a vakvilágba. Hanem a hülyék, akiknek a megfagyott holttesteit a sörpák gyűjtik össze a Mount Everestről. ■



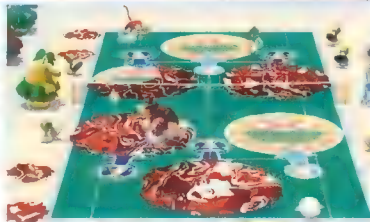
■ Bár a cikkben esett szó róla, »Echelon« és a Sai szörnyek vívják harcukat a Stormrise-ban. Igaz, miért is érdekelne ez bárkit is...



Bonyolult, összetett alkotás, aminek időt kell adni; a kitartó próbálkozás rámutat, hogy a komplex felépítmény mögött tényleg nincs semmi.

2.0

■ Mario-sportjátékáról van szó, tehát a sima versengés mellett elvont feladatokat is kapunk!



MARIO POWER TENNIS™

ALAPOZO A GameCube-ra megjelent játékot egyetlen változtatással – a mozgásérzékelés bevezetésével – ellátva kapjuk meg újra, Wii-re.

Szeretnél borzalmas sok pénzt minimális befektetéssel keresni? Kövesd a Nintendo példáját az új, kicsit faramacsi „New Play Control!” névre keresztelt termékvonallal. A megoldásuk: régi, GameCube-on közepes vagy akár nagyobb sikert aratott játékokat ültetnek át Wii-re, a mozgásérzékelés támogatásával.

WII SPORTS LITE

A Mario Power Tennis új változata lényegében teljesen ugyanaz, mint régen az egyetlen eltérés, hogy a Wii Sports teniszjátékához hasonlóan ■ tenyereseket, fonákokat, szervákok és leütéseket a mozgásérzékelős kontrollrel végezzük! Ennyi, nem több! Hogy miért fáj ez? Egyrészt, mert a játék ettől nem lett élvezetesebb, sőt a két beállítási mód közül ■ egyik, amiben csak a wiimote-ot kell használni, ■ a főszereplőt nem mi mozgatjuk (a Wii Sports fájlán egyszerű teniszre rémlik fel), még butit is ■ játékelményen. Az persze más kérdés, hogy a nunchakut a kontrollere követse sem játszhatunk önfeledten, mivel egy-két nagyobb, hevesebb ütés után vagy kiszakítjuk a zsinórt, vagy a nunchakuval verjük ki saját fogunkat! Így lesz ■ családi játékboldi igazi, vére menő küzdelem, – ám félek, hogy a Nintendónak nem ez volt a célja!

Természetesen a Mario Tennis semmiképpen nem egy rossz játék, csak éppen a sorozatnak ez volt talán a leggyengébb verziója. Igaz, ■ 18 Nintendo-karakter mindegyike egyedi képességekkel rendelkezett, volt sok ismerős pálya, zene, extrém játékmódok, egyes vagy páros meccsek – csak éppen valahogy eltűnt az a hangulat, amely miatt mind Game Boyon, mind N64-en órákat töltöttünk el teniszozgatók.

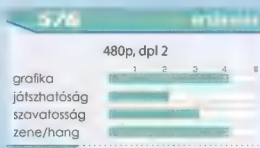
Ehhez még adjuk hozzá azt ■ csúfos dolgot, hogy noha az eltérő ütéstajték mozgásérzékelős megoldásait

ésszerűen találták ki, maga a kivitelezés pocskél lett. Hacsak nem koncentrálnunk vesztettül a csuklómozgásunkra, csak ■ esetek háromnegyedében fogjuk a kívánt

Alapból is pofátlanság teljes áron kiadni egy régi játékot, de ha időközben még rontanak is rajta...

hatást elérni. Ez pedig a hozzánk hasonló ideges személyekből heveny káromkodásokat fog kiváltani.

Azok a játékosok persze, akik eddig nem játszottak még Mario Tennisszel, és csak ■ Wii Sportsban élték ki sportolási vágyukat,



Az alapból ■ volt egy nagy szám, ■ új kontrol pedig inkább elvett, mint adott! A Wii Sports teniszének szerelmesei azonban ne hagyják ki, itt legalább van grafika, meg pár opció.

6.0

azok eszevesztett sikongatások közepette hadonásznak majd szanaszét. Igen, lehet, hogy ez ■ újrakidás nekik készült, biztos, hogy többet fognak eladni belőle, mint ■

GameCube-os verzióból és innentől kezdve senkit nem fog érdekelni, ■ mi sötét motyogásunk. Pedig még nem fejeztünk be...

TELJES ÁRON?

Felháborító vagy sem, de ■ Nintendo ■ újrakidott játékaikat pont ugyanannyi pénzért árulja, mint az új fejlesztéseit (nem, mintha abból manapság olyan sok lenne). Semmi árcsökkentés, se egy újrajraltott textúra, egy bónuszpálya, esetleg online bővítmények, plusz karakterek! A rossznyelvek szerint a régi programokban maradt hibákat sem javították ki. Hogy ez jó, avagy sem, azt mindenki döntse el maga. Én kétszer rohogtam ki őket: először a DS, aztán a Wii bejelentésekor – de aztán hamar elhalt a nevetés; szóval az biztos, hogy a Nintendo tud valamit – pént csinálni például.

Az új Mario Tennis azoknak semmiképp ■ tudom ajánlani, akiknek megvan az eredeti (hisz az, mint minden GC-s program, alapból is fut Wii-n), azoknak sem, akik a szeria korábbi darabjain nőttek fel. Ha szeretnél egy teniszjátékot, és nem tudsz várni nyárig, amikor két, mindenképpen tartalmasabb rivális megjelenik (lásd a 10. oldalon), esetleg próbáld ki a Mario Tennist. Amit ■ Pikminnél sikerült elérni – sokat javult az új irányításnak köszönhetően –, az itt pont az ellenkezőjére fordult. Pikmin vs. Mario Tennis: 6-0, 6-0, 6-0!



kiadó nintendo
fejlesztő camelot
platform wii
megjelenés márc. 6.
multiplayer 2-4

NINJA BLADE

mutansok.

el, es egy, csak

...és hogy

Abstract

nem eqy

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

[illegible][illegible]



■ **Ha a játékdiverzifikáció hűségnek kiált, van egy másik tény, hogy mozgásai a kampó-hatásig, ontány szerepek által nem az élethűségéig magukéi.**

konstans a (nagy) szerepek közötti váltásban nem egy kicsit nehéz. Az aktuális szituáció szerint a karakterek (és a játék) a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki. Ez a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki. Ez a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki.

Amikor a játék a szerepek közötti váltásban nem egy kicsit nehéz. Az aktuális szituáció szerint a karakterek (és a játék) a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki. Ez a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki.

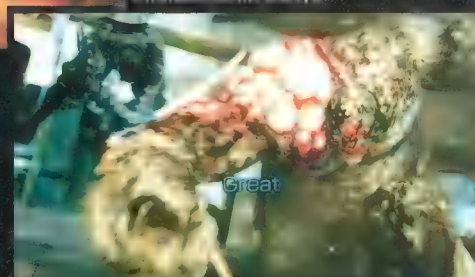
Amikor a játék a szerepek közötti váltásban nem egy kicsit nehéz. Az aktuális szituáció szerint a karakterek (és a játék) a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki. Ez a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki.

GOD OF NINJA

Amikor a játék a szerepek közötti váltásban nem egy kicsit nehéz. Az aktuális szituáció szerint a karakterek (és a játék) a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki. Ez a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki.



■ A karakterek a játékban a szerepek közötti váltásban nem egy kicsit nehéz. Az aktuális szituáció szerint a karakterek (és a játék) a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki.



Adaptáció a játékban a szerepek közötti váltásban nem egy kicsit nehéz. Az aktuális szituáció szerint a karakterek (és a játék) a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki.

Amikor a játék a szerepek közötti váltásban nem egy kicsit nehéz. Az aktuális szituáció szerint a karakterek (és a játék) a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki. Ez a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki.

A magával ragadó történet sokkal többet rejt, mint azt első pillékre, a zombis alapokból sejteni lehet

■ A maximumra fejlesztett kártyák már nem csak kinézetiükben, de hatásukban is a játékban a szerepek közötti váltásban nem egy kicsit nehéz. Az aktuális szituáció szerint a karakterek (és a játék) a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki.

Amikor a játék a szerepek közötti váltásban nem egy kicsit nehéz. Az aktuális szituáció szerint a karakterek (és a játék) a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki. Ez a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki.

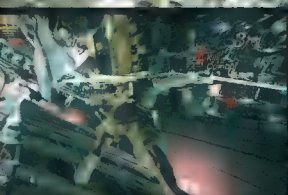


Amikor a játék a szerepek közötti váltásban nem egy kicsit nehéz. Az aktuális szituáció szerint a karakterek (és a játék) a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki. Ez a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki.

Amikor a játék a szerepek közötti váltásban nem egy kicsit nehéz. Az aktuális szituáció szerint a karakterek (és a játék) a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki. Ez a feladat elvégzéséhez szükséges eszközök közül a legmegfelelőbbet választja ki.



attack!



■ Lehet, hogy
oddó nem önt le
a Ninja Blade
new 100% kár-
típusát (JPG). A
fővárosi hősi
rakétán levágni, ha
pedig egy felhőkar-
cól oldalt futni fel!

nálva a városban össze a sima kőből
a felhőkarcolok történő harcra, a
szokott harci akciókhoz a városi
már említett a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi

szokott harci akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi

videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi

videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi

videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi

videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi

A városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi
videók a városi akciókhoz a városi



Lehet, hogy
oddó nem önt le
a Ninja Blade
new 100% kár-
típusát (JPG). A
fővárosi hősi
rakétán levágni, ha
pedig egy felhőkar-
cól oldalt futni fel!

Lehet, hogy
oddó nem önt le
a Ninja Blade
new 100% kár-
típusát (JPG). A
fővárosi hősi
rakétán levágni, ha
pedig egy felhőkar-
cól oldalt futni fel!

Lehet, hogy
oddó nem önt le
a Ninja Blade
new 100% kár-
típusát (JPG). A
fővárosi hősi
rakétán levágni, ha
pedig egy felhőkar-
cól oldalt futni fel!

Lehet, hogy
oddó nem önt le
a Ninja Blade
new 100% kár-
típusát (JPG). A
fővárosi hősi
rakétán levágni, ha
pedig egy felhőkar-
cól oldalt futni fel!

Lehet, hogy
oddó nem önt le
a Ninja Blade
new 100% kár-
típusát (JPG). A
fővárosi hősi
rakétán levágni, ha
pedig egy felhőkar-
cól oldalt futni fel!

Lehet, hogy
oddó nem önt le
a Ninja Blade
new 100% kár-
típusát (JPG). A
fővárosi hősi
rakétán levágni, ha
pedig egy felhőkar-
cól oldalt futni fel!

Lehet, hogy
oddó nem önt le
a Ninja Blade
new 100% kár-
típusát (JPG). A
fővárosi hősi
rakétán levágni, ha
pedig egy felhőkar-
cól oldalt futni fel!

Lehet, hogy
oddó nem önt le
a Ninja Blade
new 100% kár-
típusát (JPG). A
fővárosi hősi
rakétán levágni, ha
pedig egy felhőkar-
cól oldalt futni fel!

Lehet, hogy
oddó nem önt le
a Ninja Blade
new 100% kár-
típusát (JPG). A
fővárosi hősi
rakétán levágni, ha
pedig egy felhőkar-
cól oldalt futni fel!

Lehet, hogy
oddó nem önt le
a Ninja Blade
new 100% kár-
típusát (JPG). A
fővárosi hősi
rakétán levágni, ha
pedig egy felhőkar-
cól oldalt futni fel!

Lehet, hogy
oddó nem önt le
a Ninja Blade
new 100% kár-
típusát (JPG). A
fővárosi hősi
rakétán levágni, ha
pedig egy felhőkar-
cól oldalt futni fel!

Magyar felirattal

NYRYSZAKIS



Keresd a boltokban!

PC DVD
RGM

© 2009 1C Company. All rights reserved.



The Godfather II

ALAPOZÓ Ahogy a címbe eltérés is mutatja, ez nem a második Keresztapa-film feldolgozása, hanem az előző játékverzió folytatása – azaz nincs Szicília, nincs 1917-es New York, és továbbra sincs Al Pacino. Van viszont két hatalmas város, van multiplayer és RPG-elemek is feltűntek.

Coppola klasszikusának feldolgozása mérsékelt sikerrel robbant be 2006-ban a játékvilágba, a program alaposan megosztotta a véleményeket. A Godfather is áldozatává esett a GTA-k mindent elsőprő hullámnak, mégis, úgy érzem, hogy akadt benne számos olyan egyedi ötlet, melynek köszönhetően igazán gengszteressé, pontosabban „keresztapássá” lett a hangulat – a zseniális zenékén túl is. Ugyanakkor sajnos nem lehetett elmenni amellett, hogy a játékban akadtak játékméletbeli problémák, és relatíve hamar monotonná vált. Mégis rá lehetett kapni az izére, és élvezettel lehetett törni-zúzni-lövedőzni a városban. A 40-es évek New Yorkjáról nagyon realiztikus képet kaphattunk, és a film hangulatát is sok ponton eltalálták. Lehetett Hitman módjára lopakodva ölni, majd zongorahúrral fojtani, voltak lövedőzések, autós üldözések, árulás és dráma – egy szóval, ha igazi klasszikussá nem is válhatott, sokaknak, így nekem is kellemes élményt nyújtott a Nagy Alma bekebelezése.

A CORLEONE-CSALÁD VISSZATÉR

A folytatás lehetősége persze kezdettől benne volt a pakliban (ha már filmből is

három volt), és három év elteltével kézhez is kaptuk azt. Mit is ígérték? Mindazt, amit már az első részben megszerettünk, mégis jókora adag extra tartalommal, akcióval és stratégiai elemmel megtoldva. A sztori persze részben továbbra is követi a filmbeli eseményeket, ám tekintve a Keresztapa 2 jóval terjedősebb stílusát, ezúttal jóval kevesebb konkrét filmbeli jelenet szerepel a játékban. A három helyszín, Havanna, New York és Florida mind sorra vonultat fel ismerős képeket, mint például az intróként szolgáló kubai maffiagyűlés, vagy az ezt követő forradalom. Folyamatosan utalnak a filmben is látható szénatüzi vizsgálobizottságra, és egy konkrét küldetésben láthatjuk viszont Pat Geary szenátor befektetését is a halott prostitúált esete kapcsán.

A történet tehát 1958-ban indul, Havannában, ahol a bűnözők tortával megédesített megbeszélést követő estélyt egy nagyböb zendülés, majd komoly utcai zavargások váltják fel. Ez afféle felvezető jelenetként szolgál a tényleges játék előtt, mely New Yorkban kezdődik. A főszereplő Dominic, a család barátja, aki a kubai események után meg is kapja a teljes körű irányítási jogokat Michael Corleoneótól. A karaktergeneráló



■ Egy olasz maffiózó, egy tornászó német turista és egy napszemüveges arab benne egy bárba...

opció továbbra is rendelkezésünkre áll, ám az alpból kapott főszereplő ezúttal jóval markánsabb, mint az első részben kapott babaarcú fiatal srác, így akár úgy is hagyhatjuk.

A folytatás összetettsége bőven túléli az első rész játékrendszerén, és elsőre talán még túl nehéz falatnak is tűnhet – de szerencsére kezdetben folyamatosan követhetjük az egyértelmű instrukciókat, ráadásul a speciális ikonok mindig segítenek navigálni. Bőven ráérünk majd később önálló akcióba kezdeni, azaz kihasználni a játék nyújtotta szabadságot. Szerencsére



adatok
kizárólag a redwood shores platformon pc, ps3, x360 megjelenés ápr. 10. multiplayer 2-16



A világ első atomtöltetével szerelt pisztolyának büszke
Kubában | turnézunk

nagyon látványos, és kifejezetten hangulatos tanító videókban ecsetelik a játék elemeit, és hogy hogyan is érdemes vezetni egy maffiaszállót.

Habár a GTA-alapoktól továbbra sem tudtak elszakadni a fejlesztők, az ott nyújtott szabadságot legfeljebb csak közelíteni tudták, de tekintve a Godfather 2 területfoglalás, gengszteres küldetésekre specializált játékmenetét, ez talán nem is gond. A közepes méretű városkákban – melyek között repülővel ingázhatunk –, akadnak bőven látványos helyszínek, változnak a napszakok, folyik az élet az utakon, elköthetjük bármelyik nekünk tetsző kocsi, és persze nem maradhattak el a fababátok sem. A Don's View-nak hívott térkép opcióval teljes körű rálátást kapunk a városokra, és a bennük éppen zajló eseményekre. Ez azért is fontos, mert így mi is beavatkozhatunk az eseményekbe, méghozzá egyre méretesebb bandánk segítségével, aminek fejlesztése-bővítése szinte egy igazi szerepjáték mélységeit rejti.

CSALÁDFA

Családunk kiépítése a Godfather 2 egyik legnagyobb vívmánya. A habár kezdeti nagyhatalmú főnöként vagunk bele a küldetésekbe, a családfelek még kitöltésre várnak, és az elején még csak egyetlen „családatagot” vehetünk magunk mellé. A különböző referenciákkal bíró nehézfűkát a rezidenciák, valamint a bárokból toborozhatjuk. Az új rendszernek köszönhetően bizonyos feladatokat csak a konkrét képességgel rendelkező emberekkel leszünk képesek végrehajtani. Így például egy épületet csak egy robbantással fogunk tudni felrobbantani, egy széfet vagy egy zárt ajtót pedig csak egy kasszaűróval fogunk tudni megnyitni. Ilyen speciális ikonok természetesen csak a megfelelő helyeken lesznek láthatóak, a parancsokat pedig ugyanolyan könnyedén osztjuk ki, mint mondjuk a Rainbow Sixben, beleértve az



■ Társaink ruházata a mi kinézetünkéhoz egyáltalán nem idomul, úgyhogy néha furcsa trupp indít bevetésre...

olyan alapvető utasításokat is, minthogy a fiúk kövessenek, vagy, hogy egy ellenséges gengszterekkel teli szobába előremenjenek. Habár egyszerre csak három nehézfű kísérhet el egy-egy küldetésre így nagyon nem mindegy, hogy kik azok, érdemes mindig az adott feladatra alkalmas karaktereket vinni), a játék előrehaladtával egyre nagyobb banda lesz körülöttünk. Bizonyos alapvető képességek emberekre, mint mondjuk a robbantás vagy a orvos gyakrabban lesz szükség, míg például a mérnök csak speciális utakat tesz szabaddá drótvágó képességével, vagy éppenséggel elvághatja a telefonzsinórt, megakadályozva az ellenséget az erősítés hívásában. Szerencsére az aktuális csapattagok akár még harc közben is tetszés szerint változathatóak, szóval akkor sincs eszelős gond, ha három orvossal mentünk bankot rabolni... Természetesen embereink is folyamatosan fejlődnek, és nem utolsósorban egyszerre több képességet is képesek lesznek elsajátítani. Folyamatosan haladnak előre a ranglétrán, helyüket újoncok veszik át, a leszek alvezérek, sőt még saját consiglieriek is lesz Tom Hagen személyében.

A kezelés az előző részhez hasonlóan számtalan közelharc elemet, valamint tűzharcoknál egy egyszerű fedezékrendszert használ. A célzás, habár automatikus, az ellenségre fókuszálva konkrét testrészeket célozhatunk be, a kívülről elvezetett csoportos összecsapások eredményez, ahol természetesen nagy szerepet játszik a csapatmunka is. Igaz, most már regenerálódunk – ahogy társaink is –, azonban az orvos még így

Pacino nélkül

a Sebhalvesarcu filmből kieszük játék munkálata is, és ott

legit Pacino nek minden jogát csak ott tünhetett fel a színes. Így aztán Mich Leone itt te ismeretlen fizmis

három évben sem tudta felt vedelmét...



NYEREMÉNYJÁTÉK!

grand theft auto CHINATOWN WARS



A Működés: A játék a PlayStation 2-re és a Xbox 360-ra is elérhető. A játék a PlayStation 2-re és a Xbox 360-ra is elérhető. A játék a PlayStation 2-re és a Xbox 360-ra is elérhető.

A kérdés: Hogy lehet a játékot játszani?

2006.11.13



■ A Beatles megjelenése ■ játékban látható frizurákra is kihatással van

is nélkülözhetetlen eleme ■ viadaloknak, nélküle a hevesebb tűzharcoknál hamar a kórházban találhatjuk magunkat. Ellenben az első rész bosszantó hibáit kiküszöbölték, így már nem fordulhat elő, hogy egyetlen shotgunlövés egyben véget is vet a gondosan felépített küldetéseknek. Oké, az a realisztikus, de ebben az esetben boldog vagyok, hogy a játékmény győzött a valósághó világ felett.

A számos fegyver idővel fejleszthető is lesz, mindössze a titkos helyszíneken fellelhető extra cuccok kell megtalálni. Azonban nem csak a konkrét fegyverek javulnak, de az arzenálunk is: sorra gyűjtjük majd a jobbnál jobb löfegyvereket, és persze a bombákat, valamint molotov-köteleteket. Közelharci technikáink is folyamatosan bővíthetők, így idővel egyre izmosabb horgokat, egyeneseket oszthatunk ki. Az előző részhez hasonlóan ■ harc része a megragadás, és ■ innen kivitelezett brutálisabbnál brutálisabb mozdulatok, mint térdelés vagy a falnak hajtás. A brutális elemek közé sorolható a szimpla fojtogatás is, vagy ■ kiszemelt áldozatok nyakának kitörése, de számos durva kivégzési formát is kivitelezhetünk nem csak puszta kézzel, hanem akár gépfegyverekkel is – a fickó torkán ledugva a csövet...

Az egyetlen elem, ami tényleg zavaró ■ téren, az az ugrás teljes hiánya, és hogy ennek következtében mennyire be lett határolva egy-egy helyszínen, hogy merre



a GTA-sorozatban, vagy ha már itt tartunk, bármelyik, nagyobb tereket használó akciójátékban.

A kocsi vezetése nem sokban különbözik az első részben megszokottaktól, ■ sebességrezt megvan, és szerencsére ■ fizika is korrekt. Zavaró tényezőként megjegyezném viszont, hogy a rendőrök vagy nagyon hanyagok, vagy egyszerűen le sem lehet vakarni őket, átmenet nem nagyon van. A látványos autós üldözések, mikor a csapattársaim az ablakon kihajolva lövöldöznek gépfegyverekkel, mindenesetre még mindig ott vannak a színen. A vezetések, különösen a hosszú, sok

Brutális közelharc, géppuskázás sz ágyuló kocsiból, vad ékszerablás ■ tombol a maffiaromantikail

mehetünk. Elég frusztráló tud lenni egy küldetés végeztével ugyanazt ■ ágas-bogas utat visszafelé is megkeresni az épületben vagy létesítményben, ahelyett, hogy szimplán ugranék kettő-három mint

perces pöfögések gyakoriságát alaposan leszűkítették, így akinek ■ olykor öt perces, eseménytelen utat jelentettek az első rész legnagyobb hibáját, azok megnyugodhatnak, itt nem követték el ugyanazt a bakit.



Online is!

Az Első ■ megjelent napján már ingyenesen letölthetővé lesz egy kis bónusz: mátyási elérhetővé válik a 16 éves Don Control névre hallgatónak online multiplayer-lehetősége. ■ a gamestokos...



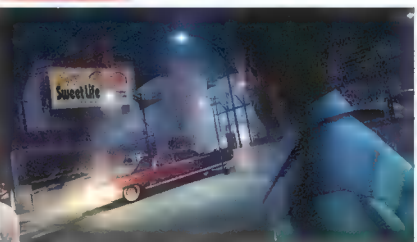
működés láthatóan ■ az hasonlón ■ a csapattársaim harcra lehetünk ■ pályán, am az őszinteségükkel izgalmasabbá teszi ■ a játékot ■ megközelítő pénzügyi hálózati tételek...

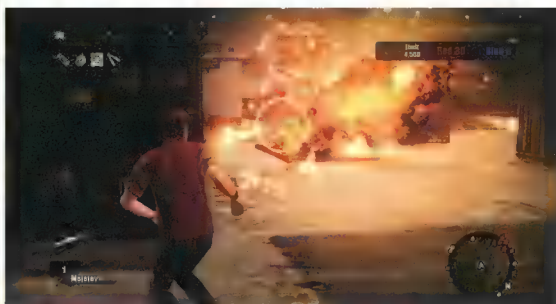
SZERVEZETT BÜNNÖZÉS

Bűnhálózatunk kiépítése egyszerűen indul: el kell foglalnunk a különböző üzleteket és raktárakat. Ezeket többnyire egy másik család irányítása alatt állnak, így később, ahogy haladunk előre ■ történetben, egyre nagyobb horderővel védelemmel kell megbirkoznunk, létszámtól függően öt-tíz, vagy akár 15 perces összecsapásokat eredményezve. Izléstől függően lehet trükközni is, kerítést átvágva hátulról belopakodni, utánpótlási lehetőségeket kizárva kommandózni – vagy akár gépagyúval, ülvölve a főbejáraton berohanva durvulni. Ha sikerül minden ellenséges nehézfűt leverni, nincs más hátra, mint az aktuális tulaj megkeresni, és valamilyen módon rávenni az együttműködésre, azaz megfélemlíteni. Persze mindenkinek van egy bizonyos tűrőhatára, így ideális mértékig kell győzködni különböző brutális eszközökkel a pasast (vagy a hölgyet), lehetőleg minél több pénz kisajtolva belőle. Am, ahogy az első részben, úgy itt is könnyen túllőhetünk a célon,

halott tulaj esetében pedig nem tehetünk már semmit az üzlettel, és nemsokára újra el kell foglalni, úgyhogy csak óvatosan!

Ha a Corleone család felügyelete alá került az adott üzem, érdemes testőröket fogadni, lehetőleg minél többet, de persze lehetőség szerint kevesebb költséggel, mint amennyit az üzlet maga termel. Az ellenséges családok támadásaira folyamatosan számíthatunk, így nem elég elfoglalni egy-egy raktárt vagy üzletet, hanem állandóan meg is kell védeni azt. Tekintve, hogy üzemeinket komolyabb kaliberű ellenséges családtagok is betá-





■ Habár grafikailag nincs az abszolút csúcson a játék, a tűz és a fontosabb karakterek arca remekül van kidolgozva.



madják, a testőrök önmagában csak késleltetik az elfoglalást, de teljesen visszaverni általában csak mi tudjuk őket személyesen. Egy idő után persze elég monotonná válna az állandó védelem ■ sztorivonal követése és a többi územ foglalása mellett, ám szerencsére van rá lehetőség, hogy csak néhány erősebb emberünket küldjük oda rendet tenni. A játék utolsó harmadában a Don's View térképen vörnyük már öt-hat támadást is vissza kell vörnyük egyszerre, és eközben akár az ellenség betámadását is elrendelhetjük – mi pedig mindig oda száguldhathunk, ahol a legnagyobb szükség van ránk. Ilyenkor persze nem garantált a siker, és csak a minimális összeget kaphatjuk meg győzelemkor. Érdemes arra külön figyelni, hogy ugyanabból a fajta üzlethálózatból (például fegyverbolt, ékszerüzlet) egy láncolat együtt pénzsorozót is adhat, valamint extra ajándékokat, mint mondjuk az igen hasznos golyóálló mellény.

CSALÁDOK LIKVIDÁLÁSA

A fő küldetéseken, és ■ üzletek elfoglalásán túl egyéb lehetőségek is nyílnak, mint nagy kedvezmény, a bankrablás. Ez az egyik legnagyobb buli a játékban, csak jól szervezettnek és ügyesnek kell lenni, hogy a pénzzel eljussunk hazáig, mert a rendőrök ilyen mőkák után – érthetően – hatalmas erővel nyomulnak ránk. Szintén extra lehetőség – speciális ikonokkal jelölt – gyalogosok

megszólitása, akik rendre valamilyen szíveséget kérnek általában pénzért cserébe. Ilyen apró küldetés mondjuk, hogy valakit elpűfőljünk, vagy mi több, meg is öljünk, vagy mondjuk hogy egy üzletet felrobbantsunk, vagy szimplán szabotáljunk. Akadnak simlis államfők és korrupt rendőrkapitányok is az utcákon, akiknek szívességet téve egy-egy bónuszjutalomban részesülhetünk. A kedvezmény az volt, mikor egyszeri alkalommal embereink azonnal meggyógyulnak ■ harcban. Érdemes lefizetni rendőroket is, hiszen akkor nem csak nem zaklatnak minket egy-egy akció során, de akár még ■ segítségünkre is lehetnek egy-egy komolyabb tűzharcban.

A kulcsikkal jelölt járőkelők a jutalom-pénzen túl még fontos információval is szolgálnak, mégpedig hogy egy-egy ellenséges családot hol tartózkodik, és hogy hogyan lehet megölni. Egyszer egy olyan figurába ütköztem, akit le kellett lökni egy magaslatról, és ha bármilyen más módon öltem meg, regenerálódott. Így gyengíthetjük folyamatosan ■ ellenséges családokat, kirtva a tagjaikat, ami megkönynyíti ■ területfoglalást. Végleg leszámolni csak akkor lehet velük, ha egy adott család összes érdekeltiségét átvettük. Ilyenkor megtámadhatóvá válik a főhadiszállásuk, ahol egy komoly harc megnyerése után magát az ellenséges dont is le kell vadászni.

majd végül fel kell robbantani az épületet. Összesen öt maffiacsaládot kell eltörölnünk a játék során.

KELMEDES FOLYTATÁS

A Godfather II bevalította a hozzá fűzött reményeimet. Egyrészt megkapjuk az előző epizódból ismert akciórészt, kibővíve egy stratégiai résszel és meglepően mély RPG-elemekkel. Körülbelül két-három nap után ismertem ki annyira a rendszert, hogy komolyabban rákapjak, de onnantól nem volt megállás. Igaz, ■ floridai küldetések a gyanús modern sportkocsikkal, már nem is annyira ■ Kereszt-apára, hanem inkább ■ Sebhelyesarcúra – vagy esetenként a Kutyaszorítóbanra – emlékeztetett, ami persze egyáltalán nem baj, csak meglepő. Technikailag talán nem lett egy kimagasló alkotás, a karakteranimációk pedig olykor egyenesen nevelésgesek. Sőt, ha már itt tartunk, az Al sem fut Halo-színt, hogy finoman fogalmazunk. Ugyanakkor mégis látszik ■ fejlődés, és elismerendő a fejlesztők igyekezete a sok kis apró részletet látva, ■ célunk pedig amúgy is megfelelő a korítás. Nem egy olyan ajánlat, amit nem lehet visszautasítani – de abszolút érdemes elgondolkodni az elfogadásán. ■



576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavaloóság					
zene/hang					

VELEMÉNY

Méltó Godfather-folytatás még több gengszter akcióval és ezúttal komplexebb stratégiai elemekkel is dúsítva.

krisztián **8.0**



d3
vicinity of p3
p3 x360

4. **Lo-ki** az arcá- a
 kutyamul. Matty
 már csak a
 kutyamul. Matty
 híressé, aki a
 ráros trikóban is
 a kutyamul. Matty
 a kutyamul. Matty

[illegible]

Az de
rajongani Van
a valóság és a virtuális világok között
a határvonal.

Később egyáltalán nem elvadulnak a dolgai, mentett állásait nem veszíti el.



578006
1987/88 234.34.

[illegible]

De nem azért maradt itt, hogy furán lássák a helyi lakosok, de azért, hogy megőrizze a magyar nyelvét, a magyar kultúrát, a magyar szokásokat, a magyar életmódot. Azt mondta, hogy csak azért, mert szeret a magyar nyelvet tanulni, a magyar kultúrát megismerni. Azt mondta, hogy azért, hogy megismerje a magyar életmódot, a magyar szokásokat, a magyar életmódot. Azt mondta, hogy azért, hogy megismerje a magyar életmódot, a magyar szokásokat, a magyar életmódot.

A poénok általában nagyon ülnek, de sajnos maga a játékmenet nem tudott felőnni ehhez a szinthez.

[illegible]

VARIETE
Mint említettem, az alapanyagokból készült
pálinkát figyelembe véve a kiváló minőségű
italok, és nem igazsem igazán sokféle form

■ Matt neh
Hitman-köntösbe
készen máskor ürgár-
d... ölt,
... épp cowboyjá
vállik

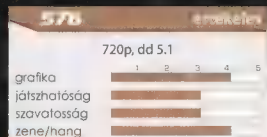
...kettő lehet
...sima
...dupla
...keresztül, a
...és
...minden
...És
...nem
...az

Azt is szerint a JH-é – hogy a JH-é – zökent – bizonyítani átírják a programot. ezre [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] [11] [12] [13] [14] [15] [16] [17] [18] [19] [20] [21] [22] [23] [24] [25] [26] [27] [28] [29] [30] [31] [32] [33] [34] [35] [36] [37] [38] [39] [40] [41] [42] [43] [44] [45] [46] [47] [48] [49] [50] [51] [52] [53] [54] [55] [56] [57] [58] [59] [60] [61] [62] [63] [64] [65] [66] [67] [68] [69] [70] [71] [72] [73] [74] [75] [76] [77] [78] [79] [80] [81] [82] [83] [84] [85] [86] [87] [88] [89] [90] [91] [92] [93] [94] [95] [96] [97] [98] [99] [100] [101] [102] [103] [104] [105] [106] [107] [108] [109] [110] [111] [112] [113] [114] [115] [116] [117] [118] [119] [120] [121] [122] [123] [124] [125] [126] [127] [128] [129] [130] [131] [132] [133] [134] [135] [136] [137] [138] [139] [140] [141] [142] [143] [144] [145] [146] [147] [148] [149] [150] [151] [152] [153] [154] [155] [156] [157] [158] [159] [160] [161] [162] [163] [164] [165] [166] [167] [168] [169] [170] [171] [172] [173] [174] [175] [176] [177] [178] [179] [180] [181] [182] [183] [184] [185] [186] [187] [188] [189] [190] [191] [192] [193] [194] [195] [196] [197] [198] [199] [200] [201] [202] [203] [204] [205] [206] [207] [208] [209] [210] [211] [212] [213] [214] [215] [216] [217] [218] [219] [220] [221] [222] [223] [224] [225] [226] [227] [228] [229] [230] [231] [232] [233] [234] [235] [236] [237] [238] [239] [240] [241] [242] [243] [244] [245] [246] [247] [248] [249] [250] [251] [252] [253] [254] [255] [256] [257] [258] [259] [260] [261] [262] [263] [264] [265] [266] [267] [268] [269] [270] [271] [272] [273] [274] [275] [276] [277] [278] [279] [280] [281] [282] [283] [284] [285] [286] [287] [288] [289] [290] [291] [292] [293] [294] [295] [296] [297] [298] [299] [300] [301] [302] [303] [304] [305] [306] [307] [308] [309] [310] [311] [312] [313] [314] [315] [316] [317] [318] [319] [320] [321] [322] [323] [324] [325] [326] [327] [328] [329] [330] [331] [332] [333] [334] [335] [336] [337] [338] [339] [340] [341] [342] [343] [344] [345] [346] [347] [348] [349] [350] [351] [352] [353] [354] [355] [356] [357] [358] [359] [360] [361] [362] [363] [364] [365] [366] [367] [368] [369] [370] [371] [372] [373] [374] [375] [376] [377] [378] [379] [380] [381] [382] [383] [384] [385] [386] [387] [388] [389] [390] [391] [392] [393] [394] [395] [396] [397] [398] [399] [400] [401] [402] [403] [404] [405] [406] [407] [408] [409] [410] [411] [412] [413] [414] [415] [416] [417] [418] [419] [420] [421] [422] [423] [424] [425] [426] [427] [428] [429] [430] [431] [432] [433] [434] [435] [436] [437] [438] [439] [440] [441] [442] [443] [444] [445] [446] [447] [448] [449] [450] [451] [452] [453] [454] [455] [456] [457] [458] [459] [460] [461] [462] [463] [464] [465] [466] [467] [468] [469] [470] [471] [472] [473] [474] [475] [476] [477] [478] [479] [480] [481] [482] [483] [484] [485] [486] [487] [488] [489] [490] [491] [492] [493] [494] [495] [496] [497] [498] [499] [500] [501] [502] [503] [504] [505] [506] [507] [508] [509] [510] [511] [512] [513] [514] [515] [516] [517] [518] [519] [520] [521] [522] [523] [524] [525] [526] [527] [528] [529] [530] [531] [532] [533] [534] [535] [536] [537] [538] [539] [540] [541] [542] [543] [544] [545] [546] [547] [548] [549] [550] [551] [552] [553] [554] [555] [556] [557] [558] [559] [560] [561] [562] [563] [564] [565] [566] [567] [568] [569] [570] [571] [572] [573] [574] [575] [576] [577] [578] [579] [580] [581] [582] [583] [584] [585] [586] [587] [588] [589] [590] [591] [592] [593] [594] [595] [596] [597] [598] [599] [600] [601] [602] [603] [604] [605] [606] [607] [608] [609] [610] [611] [612] [613] [614] [615] [616] [617] [618] [619] [620] [621] [622] [623] [624] [625] [626] [627] [628] [629] [630] [631] [632] [633] [634] [635] [636] [637] [638] [639] [640] [641] [642] [643] [644] [645] [646] [647] [648] [649] [650] [651] [652] [653] [654] [655] [656] [657] [658] [659] [660] [661] [662] [663] [664] [665] [666] [667] [668] [669] [670] [671] [672] [673] [674] [675] [676] [677] [678] [679] [680] [681] [682] [683] [684] [685] [686] [687] [688] [689] [690] [691] [692] [693] [694] [695] [696] [697] [698] [699] [700] [701] [702] [703] [704] [705] [706] [707] [708] [709] [710] [711] [712] [713] [714] [715] [716] [717] [718] [719] [720] [721] [722] [723] [724] [725] [726] [727] [728] [729] [730] [731] [732] [733] [734] [735] [736] [737] [738] [739] [740] [741] [742] [743] [744] [745] [746] [747] [748] [749] [750] [751] [752] [753] [754] [755] [756] [757] [758] [759] [760] [761] [762] [763] [764] [765] [766] [767] [768] [769] [770] [771] [772] [773] [774] [775] [776] [777] [778] [779] [780] [781] [782] [783] [784] [785] [786] [787] [788] [789] [790] [791] [792] [793] [794] [795] [796] [797] [798] [799] [800] [801] [802] [803] [804] [805] [806] [807] [808] [809] [810] [811] [812] [813] [814] [815] [816] [817] [818] [819] [820] [821] [822] [823] [824] [825] [826] [827] [828] [829] [830] [831] [832] [833] [834]

8 litres
kalandok

A'D3 bejelentette,
hogyan dithető
például 1972-ben és
1980-ban a kén-
hidrogén-oxid
Mattiogoli és a bi-
kén-oxid.

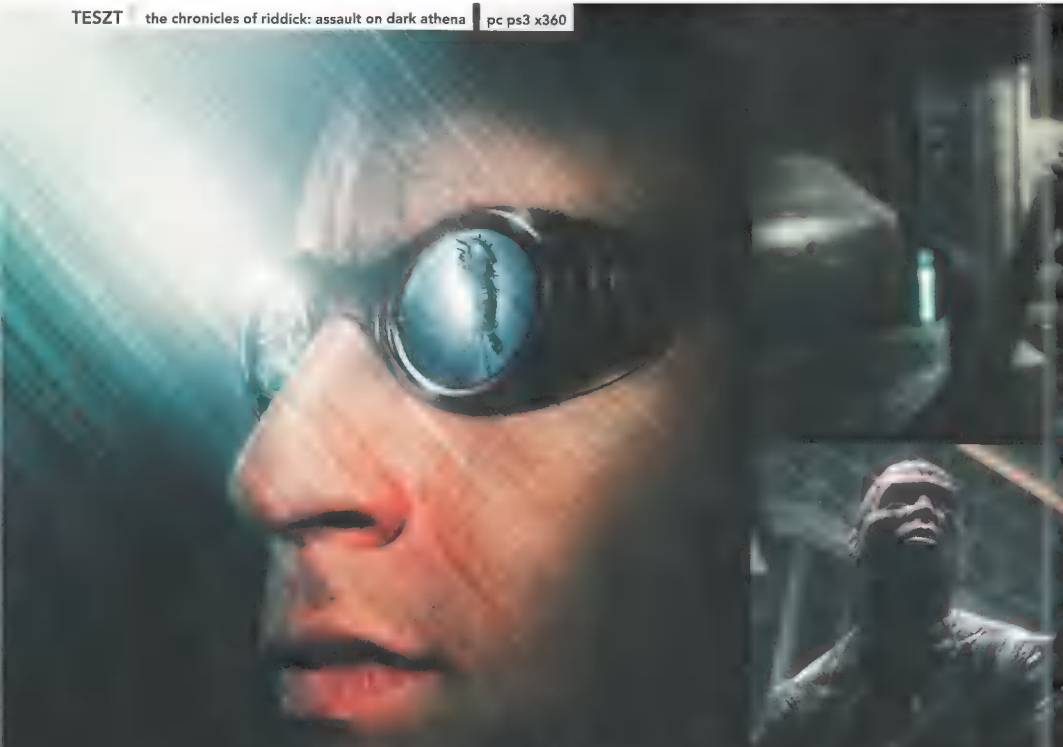
Dzsigyeniszovai
Petrovics, egy
fős program,
amelyben robot-
dínókat vezet
veszélyes jellel
előre. A dínó
okádó, és a
kell, hogy le-
vadász-
nunk. A címet meg-
nem tudjuk
kérni. Egyik korábbi
filmünk a
kölcsönzés
a You Only Live
1337 Times

[illegible]

VELEMÉNY

Néhány remek ötlet, kellemes játékpárodíák, mindez igényes külsőbe csomagolva, ám idejétmúlt, parodizálásra váró játékmennettel. Döntsd el, hogy ez a recept mennyire válik be neked!

5.5



THE CHRONICLES OF
FIDDLICK

ASSAULT ON DARK ATHENA

es-akció / Riddick / utan / rendet / az
mint az / Box / mellét / van a

Kérem, hogy a következő feladatokat a
 vázlat alapján oldja meg! (1)
 a) az I. társas ház
 b) a II. társas ház
 c) a III. társas ház
 d) a IV. társas ház
 e) a V. társas ház
 f) a VI. társas ház
 g) a VII. társas ház
 h) a VIII. társas ház
 i) a IX. társas ház
 j) a X. társas ház
 k) a XI. társas ház
 l) a XII. társas ház
 m) a XIII. társas ház
 n) a XIV. társas ház
 o) a XV. társas ház
 p) a XVI. társas ház
 q) a XVII. társas ház
 r) a XVIII. társas ház
 s) a XIX. társas ház
 t) a XX. társas ház
 u) a XXI. társas ház
 v) a XXII. társas ház
 w) a XXIII. társas ház
 x) a XXIV. társas ház
 y) a XXV. társas ház
 z) a XXVI. társas ház
 aa) a XXVII. társas ház
 ab) a XXVIII. társas ház
 ac) a XXIX. társas ház
 ad) a XXX. társas ház
 ae) a XXXI. társas ház
 af) a XXXII. társas ház
 ag) a XXXIII. társas ház
 ah) a XXXIV. társas ház
 ai) a XXXV. társas ház
 aj) a XXXVI. társas ház
 ak) a XXXVII. társas ház
 al) a XXXVIII. társas ház
 am) a XXXIX. társas ház
 an) a XL. társas ház
 ao) a XLI. társas ház
 ap) a XLII. társas ház
 aqu) a XLIII. társas ház
 ar) a XLIV. társas ház
 as) a XLV. társas ház
 at) a XLVI. társas ház
 au) a XLVII. társas ház
 av) a XLVIII. társas ház
 aw) a XLIX. társas ház
 ax) a L. társas ház
 ay) a LI. társas ház
 az) a LII. társas ház
 ba) a LIII. társas ház
 bb) a LIV. társas ház
 bc) a LV. társas ház
 bd) a LVI. társas ház
 be) a LVII. társas ház
 bf) a LVIII. társas ház
 bg) a LIX. társas ház
 bh) a LX. társas ház
 bi) a LXI. társas ház
 bj) a LXII. társas ház
 bk) a LXIII. társas ház
 bl) a LXIV. társas ház
 bm) a LXV. társas ház
 bn) a LXVI. társas ház
 bo) a LXVII. társas ház
 bp) a LXVIII. társas ház
 bq) a LXIX. társas ház
 br) a LXX. társas ház
 bs) a LXXI. társas ház
 bt) a LXXII. társas ház
 bu) a LXXIII. társas ház
 bv) a LXXIV. társas ház
 bw) a LXXV. társas ház
 bx) a LXXVI. társas ház
 by) a LXXVII. társas ház
 bz) a LXXVIII. társas ház
 ca) a LXXIX. társas ház
 cb) a LXXX. társas ház
 cc) a LXXXI. társas ház
 cd) a LXXXII. társas ház
 ce) a LXXXIII. társas ház
 cf) a LXXXIV. társas ház
 cg) a LXXXV. társas ház
 ch) a LXXXVI. társas ház
 ci) a LXXXVII. társas ház
 cj) a LXXXVIII. társas ház
 ck) a LXXXIX. társas ház
 cl) a LXXXX. társas ház
 cm) a LXXXXI. társas ház
 cn) a LXXXXII. társas ház
 co) a LXXXXIII. társas ház
 cp) a LXXXXIV. társas ház
 cq) a LXXXXV. társas ház
 cr) a LXXXXVI. társas ház
 cs) a LXXXXVII. társas ház
 ct) a LXXXXVIII. társas ház
 cu) a LXXXXIX. társas ház
 cv) a LXXXXX. társas ház
 cw) a LXXXXXI. társas ház
 cx) a LXXXXII. társas ház
 cy) a LXXXXIII. társas ház
 cz) a LXXXXIV. társas ház
 da) a LXXXXV. társas ház
 db) a LXXXXVI. társas ház
 dc) a LXXXXVII. társas ház
 dd) a LXXXXVIII. társas ház
 de) a LXXXXIX. társas ház
 df) a LXXXXX. társas ház
 dg) a LXXXXXI. társas ház
 dh) a LXXXXXII. társas ház
 di) a LXXXXXIII. társas ház
 dj) a LXXXXXIV. társas ház
 dk) a LXXXXXV. társas ház
 dl) a LXXXXXVI. társas ház
 dm) a LXXXXXVII. társas ház
 dn) a LXXXXXVIII. társas ház
 do) a LXXXXXIX. társas ház
 dp) a LXXXXXX. társas ház
 dq) a LXXXXXXI. társas ház
 dr) a LXXXXXXII. társas ház
 ds) a LXXXXXXIII. társas ház
 dt) a LXXXXXXIV. társas ház
 du) a LXXXXXXV. társas ház
 dv) a LXXXXXXVI. társas ház
 dw) a LXXXXXXVII. társas ház
 dx) a LXXXXXXVIII. társas ház
 dy) a LXXXXXXIX. társas ház
 dz) a LXXXXXXX. társas ház
 ea) a LXXXXXXXI. társas ház
 eb) a LXXXXXXXII. társas ház
 ec) a LXXXXXXXIII. társas ház
 ed) a LXXXXXXXIV. társas ház
 ee) a LXXXXXXXV. társas ház
 ef) a LXXXXXXXVI. társas ház
 eg) a LXXXXXXXVII. társas ház
 eh) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 ei) a LXXXXXXXIX. társas ház
 ej) a LXXXXXXXX. társas ház
 ek) a LXXXXXXXXI. társas ház
 el) a LXXXXXXXII. társas ház
 em) a LXXXXXXXIII. társas ház
 en) a LXXXXXXXIV. társas ház
 eo) a LXXXXXXXV. társas ház
 ep) a LXXXXXXXVI. társas ház
 eq) a LXXXXXXXVII. társas ház
 er) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 es) a LXXXXXXXIX. társas ház
 et) a LXXXXXXXX. társas ház
 eu) a LXXXXXXXXI. társas ház
 ev) a LXXXXXXXII. társas ház
 ew) a LXXXXXXXIII. társas ház
 ex) a LXXXXXXXIV. társas ház
 ey) a LXXXXXXXV. társas ház
 ez) a LXXXXXXXVI. társas ház
 fa) a LXXXXXXXVII. társas ház
 fb) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 fc) a LXXXXXXXIX. társas ház
 fd) a LXXXXXXXX. társas ház
 fe) a LXXXXXXXXI. társas ház
 ff) a LXXXXXXXII. társas ház
 fg) a LXXXXXXXIII. társas ház
 fh) a LXXXXXXXIV. társas ház
 fi) a LXXXXXXXV. társas ház
 fj) a LXXXXXXXVI. társas ház
 fk) a LXXXXXXXVII. társas ház
 fl) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 fm) a LXXXXXXXIX. társas ház
 fn) a LXXXXXXXX. társas ház
 fo) a LXXXXXXXXI. társas ház
 fp) a LXXXXXXXII. társas ház
 fq) a LXXXXXXXIII. társas ház
 fr) a LXXXXXXXIV. társas ház
 fs) a LXXXXXXXV. társas ház
 ft) a LXXXXXXXVI. társas ház
 fu) a LXXXXXXXVII. társas ház
 fv) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 fw) a LXXXXXXXIX. társas ház
 fx) a LXXXXXXXX. társas ház
 fy) a LXXXXXXXXI. társas ház
 fz) a LXXXXXXXII. társas ház
 ga) a LXXXXXXXIII. társas ház
 gb) a LXXXXXXXIV. társas ház
 gc) a LXXXXXXXV. társas ház
 gd) a LXXXXXXXVI. társas ház
 ge) a LXXXXXXXVII. társas ház
 gf) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 gg) a LXXXXXXXIX. társas ház
 gh) a LXXXXXXXX. társas ház
 gi) a LXXXXXXXXI. társas ház
 gj) a LXXXXXXXII. társas ház
 gk) a LXXXXXXXIII. társas ház
 gl) a LXXXXXXXIV. társas ház
 gm) a LXXXXXXXV. társas ház
 gn) a LXXXXXXXVI. társas ház
 go) a LXXXXXXXVII. társas ház
 gp) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 gq) a LXXXXXXXIX. társas ház
 gr) a LXXXXXXXX. társas ház
 gs) a LXXXXXXXXI. társas ház
 gt) a LXXXXXXXII. társas ház
 gu) a LXXXXXXXIII. társas ház
 gv) a LXXXXXXXIV. társas ház
 gw) a LXXXXXXXV. társas ház
 gx) a LXXXXXXXVI. társas ház
 gy) a LXXXXXXXVII. társas ház
 gz) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 ha) a LXXXXXXXIX. társas ház
 hb) a LXXXXXXXX. társas ház
 hc) a LXXXXXXXXI. társas ház
 hd) a LXXXXXXXII. társas ház
 he) a LXXXXXXXIII. társas ház
 hf) a LXXXXXXXIV. társas ház
 hg) a LXXXXXXXV. társas ház
 hh) a LXXXXXXXVI. társas ház
 hi) a LXXXXXXXVII. társas ház
 hj) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 hk) a LXXXXXXXIX. társas ház
 hl) a LXXXXXXXX. társas ház
 hm) a LXXXXXXXXI. társas ház
 hn) a LXXXXXXXII. társas ház
 ho) a LXXXXXXXIII. társas ház
 hp) a LXXXXXXXIV. társas ház
 hq) a LXXXXXXXV. társas ház
 hr) a LXXXXXXXVI. társas ház
 hs) a LXXXXXXXVII. társas ház
 ht) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 hu) a LXXXXXXXIX. társas ház
 hv) a LXXXXXXXX. társas ház
 hw) a LXXXXXXXXI. társas ház
 hx) a LXXXXXXXII. társas ház
 hy) a LXXXXXXXIII. társas ház
 hz) a LXXXXXXXIV. társas ház
 ia) a LXXXXXXXV. társas ház
 ib) a LXXXXXXXVI. társas ház
 ic) a LXXXXXXXVII. társas ház
 id) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 ie) a LXXXXXXXIX. társas ház
 if) a LXXXXXXXX. társas ház
 ig) a LXXXXXXXXI. társas ház
 ih) a LXXXXXXXII. társas ház
 ii) a LXXXXXXXIII. társas ház
 ij) a LXXXXXXXIV. társas ház
 ik) a LXXXXXXXV. társas ház
 il) a LXXXXXXXVI. társas ház
 im) a LXXXXXXXVII. társas ház
 in) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 io) a LXXXXXXXIX. társas ház
 ip) a LXXXXXXXX. társas ház
 iq) a LXXXXXXXXI. társas ház
 ir) a LXXXXXXXII. társas ház
 is) a LXXXXXXXIII. társas ház
 it) a LXXXXXXXIV. társas ház
 iu) a LXXXXXXXV. társas ház
 iv) a LXXXXXXXVI. társas ház
 iw) a LXXXXXXXVII. társas ház
 ix) a LXXXXXXXVIII. társas ház
 iy) a LXXXXXXXIX. társas ház
 iz) a LXXXXXXXX. társas ház
 ja) a LXXXXXXXXI. társas ház
 jb) a LXXXXXXXII. társas ház
 jc) a LXXXXXXXIII. társas ház
 jd) a LXXXXXXXIV. társas ház
 je) a LXXXXXXXV. társas ház
 jf) a LXXXXXXXVI. társas ház
 jg) a LXXXXXXXVII. társas ház

[illegible]

start
felirat

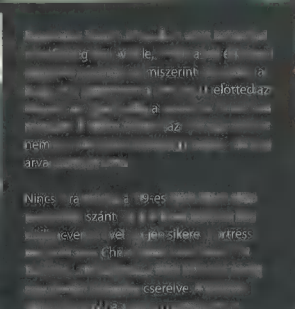
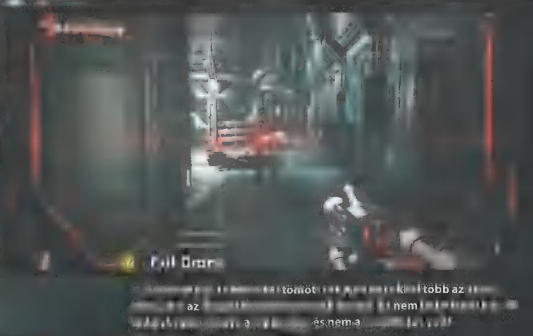
...since az...

Other factors that may contribute to the development of the disease are a diet high in fat and sugar, and a family history of the condition.

Az alapvető kihagyhatatlan alkotás, de a Dark Athena fejezet bizonyával unalmasabb lett!

minimalis

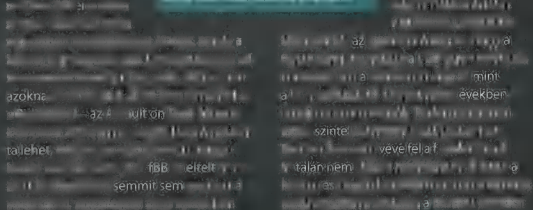
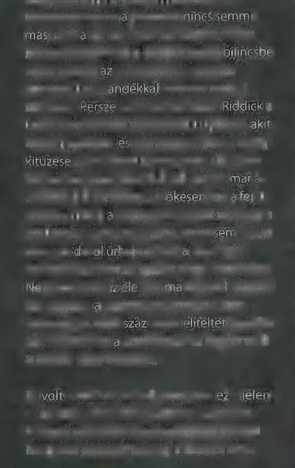
Riddick

**MULTIPLATFORM**[illegible]

Publicado em 1998, este livro
foi o primeiro a tratar de
questões de gênero e sexualidade
na literatura brasileira. Desde
então, tornou-se uma obra
de referência para estudiosos
e leitores.

4. azt azt azt
 5. azt azt azt
 6. azt azt azt
 7. azt azt azt
 8. azt azt azt
 9. azt azt azt
 10. azt azt azt
 11. azt azt azt
 12. azt azt azt
 13. azt azt azt
 14. azt azt azt
 15. azt azt azt
 16. azt azt azt
 17. azt azt azt
 18. azt azt azt
 19. azt azt azt
 20. azt azt azt
 21. azt azt azt
 22. azt azt azt
 23. azt azt azt
 24. azt azt azt
 25. azt azt azt
 26. azt azt azt
 27. azt azt azt
 28. azt azt azt
 29. azt azt azt
 30. azt azt azt
 31. azt azt azt
 32. azt azt azt
 33. azt azt azt
 34. azt azt azt
 35. azt azt azt
 36. azt azt azt
 37. azt azt azt
 38. azt azt azt
 39. azt azt azt
 40. azt azt azt
 41. azt azt azt
 42. azt azt azt
 43. azt azt azt
 44. azt azt azt
 45. azt azt azt
 46. azt azt azt
 47. azt azt azt
 48. azt azt azt
 49. azt azt azt
 50. azt azt azt
 51. azt azt azt
 52. azt azt azt
 53. azt azt azt
 54. azt azt azt
 55. azt azt azt
 56. azt azt azt
 57. azt azt azt
 58. azt azt azt
 59. azt azt azt
 60. azt azt azt
 61. azt azt azt
 62. azt azt azt
 63. azt azt azt
 64. azt azt azt
 65. azt azt azt
 66. azt azt azt
 67. azt azt azt
 68. azt azt azt
 69. azt azt azt
 70. azt azt azt
 71. azt azt azt
 72. azt azt azt
 73. azt azt azt
 74. azt azt azt
 75. azt azt azt
 76. azt azt azt
 77. azt azt azt
 78. azt azt azt
 79. azt azt azt
 80. azt azt azt
 81. azt azt azt
 82. azt azt azt
 83. azt azt azt
 84. azt azt azt
 85. azt azt azt
 86. azt azt azt
 87. azt azt azt
 88. azt azt azt
 89. azt azt azt
 90. azt azt azt
 91. azt azt azt
 92. azt azt azt
 93. azt azt azt
 94. azt azt azt
 95. azt azt azt
 96. azt azt azt
 97. azt azt azt
 98. azt azt azt
 99. azt azt azt
 100. azt azt azt
 101. azt azt azt
 102. azt azt azt
 103. azt azt azt
 104. azt azt azt
 105. azt azt azt
 106. azt azt azt
 107. azt azt azt
 108. azt azt azt
 109. azt azt azt
 110. azt azt azt
 111. azt azt azt
 112. azt azt azt
 113. azt azt azt
 114. azt azt azt
 115. azt azt azt
 116. azt azt azt
 117. azt azt azt
 118. azt azt azt
 119. azt azt azt
 120. azt azt azt
 121. azt azt azt
 122. azt azt azt
 123. azt azt azt
 124. azt azt azt
 125. azt azt azt
 126. azt azt azt
 127. azt azt azt
 128. azt azt azt
 129. azt azt azt
 130. azt azt azt
 13

... mint
... években
...
... véve fel a t





BOOK: MEG TETEN

zéshez ... van: a szokásos ... küldött
 a következő kérd ...
 filmben lez ... tőrha ... re?

A beküldési határidő: 2010. május 10.



A multiplayer egyik játékmódja, a Pitch Black névű felejthetetlen, de a többi mód elég felcsigázó is lehet.

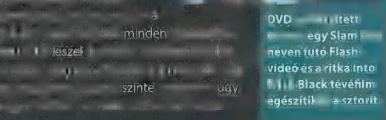




A játékok és a két
film **Black**
Chronicles of
Riddick korántsem
jelenti azt, hogy a
Black Chronicles
Riddick min lössz
meg minden Dark
Riddick egy



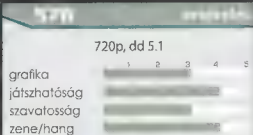
DVD **Slam** - a titok
 egy Slam
 néven futó Flash-
 videó és a ritka Into
 Black-tévéfilm
 egészíti ki a sztorit



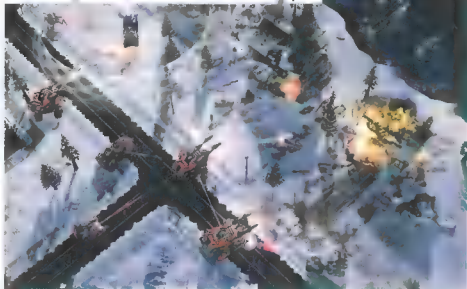
akár vízszint
raadásul
de a
az
akár a

Nekem anno kimaradt a csak
felkendezeselt
hícké mesés kapott
nelki ki
zavalt: az
os tokeletesen
palya
fejezet
minti emó (konzolo) eto
szokos
szemben-áram is hisz
Splinter (el)z hite
ken kereszt

akik



Az Assault on Dark Athena leginkább azoknak lesz nagy élmény, akik kihagyták az első részt: ■ multiplayer és a rövid történet csupán elhanyagolható bónusz, az igazi látványosság továbbra is a Butcher's Bay!



RED ALERT 3

ULTIMATE EDITION

ALAPOZÓ. Először bejelentették, majd le-
hivatalosították a játékot. Nemrég azonban
hamvaiból, és a... mara... is került.



■ A grafika jóval látványosabb lett, mint a
másik csapat által készített 360-verzióban

kézzel való megoldani, hogy az irányítási rendszer behatároltsága, vagy túlságosan bonyolult volta se tántorítson vissza egy kezdő stratégiát sem. Hiába, látszik, hogy a Battle for Middle Earth-ökkel, Command & Conquerrel nemegyszer szisztematikusan kipróbálták, a RA3-ban pedig a legjobban bevált dolgokat finomították tovább.

fordozódó hullámokat láthatunk, melyek még a PC-s verziót is felülmúlják, ez pedig nem elhanyagolható apróság egy olyan játéknál, ahol a események jelentős része nem a szárazföldön zajlik. A három különálló, egyenként kilenc-kilenc küldetésből felépülő hadjárat módot természetesen most is végigjátszhatjuk egy bajtársunkkal, illetve, ha lehetőségünk van rá, mindenképpen ezt a módot választjuk, hisz teljesen más élmény egymással társalogni, taktikát megbeszélve szisztematikusan felolvasni a gépi intelligenciát, mint magányos farkasként. A multis csatározásokat tovább javítandóan ráadásul a PS3-as verzióban több, korábban nem látott térkép is helyet kapott, sőt, várhatóak újabbak is, ráadásul az első csomag teljesen ingyen és bérmentve is letölthető. További apró figyelemesség, hogy a Blu-ray lemezen helyet kapott jó pár

kiadó a fejlesztés a los angeles platform ps3 megjelenés márc. 28. multiplayer 2-6

■ Az X360-as verziót idéző menü kicsit gyorsabb lett, így segítve a taktikázást

Sokáig úgy tűnt, az EA-nek valamilyen érthetetlen oknál fogva beletörtek a bicskjába a Red Alert 3 PS3-ra való átírásába, ám a korábbi sajtóközlemény, miszerint végleg parkolóhelyre küldték a legendás sorozat e verzióját hamar sokkal örömtelibbre cseréltek. Az Ultimate Edition alcímmel megdöntött PS3-as változat lesz, illetőleg lett a játék legjobb, legtöbb extrával felturbózott változata – beleértve a PC-s verziót is. Bár a játék a rajongók erőteljes unszolására ellenére sem támogat konzolon egeret, a egységek kommandírozását sikerült valóban olyan

**Bár játszhatóság terén a PC-t nem lehet Red Alert-
ben megverni, konzolon ez lett a jobb verzió!**

Az egy kattintásos rendszer, illetőleg hogy az X hosszú nyoma tartásával kis felkört rajzolhatunk a kijelölendő egységek számára, valamint hogy egy gyors almenüből bármikor azonnal elérhetjük bármely egységtípus teljes palettáját, tényleg nagyban megkönnyítik a kontrollt. Nyilván nem érhetünk a PC-s klikkelőbajnokok nyomába, de mégis minden taktikát könnyedén megvalósíthatunk – az irányítási szisztema legalább olyan jó, mint a Halo Warsban.

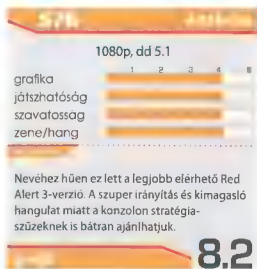
SZEBB, TÖBB, VÁGATLANABB

A fejlesztők szerint a későbbi megjelenésnek hála igazán ki tudták aknázni a PS3 grafikus magjában rejlő képességeket, így elvileg ez a legszebb verziója a játéknak. Hát, hogy őszinte legyek, szerintem a látvány legfeljebb egyenrangú egy bíka számítógépen látható vizualitásnak, nem lettek részletesebbek az épületek, egységek, az effektek viszont valamivel látványosabbak a 360-as verzióénál. Az egyetlen egyértelmű fejlődés a vízfelületekben kereshető, itt tényleg csodásan

„Igy készült” videó, valamint a játék teljes különálló – és zseniális – soundtrack listája is!

BEST ON PS3

Bár igazán jelentős eltéréseket nem tapasztalhatunk a PS3-verzióban, a két konzolverzió közül feltétlenül ezt érdemes előnyben részesíteni az X360-as változattal szemben. Reméljük, a PC-re a napokban megjelenő Uprising kiegészítő is hasonló, extra tartalommal felturbózza lesz majd elérhető. ■




8.2

RED ALERT 3 UPRISING



ALAPOZÓ Na de mi történik, miután megnyerted a háborút? Kapsz egy kiegészítő lemezt – ebben az esetben egy  túl kiemelkedő; bár Holly Valance azért elviselhetővé teszi  egészet!

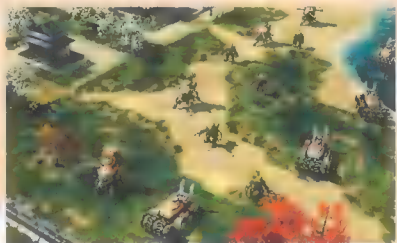
kiadó **ea**
fejlesztő **ea la**
platform **pc**
megjelenés **márc. 12.**
multiplayer **nincs**



A kiegészítőben még lapul egy tonna pálya, melyeken történet nélkül a gép ellen vívhatunk csatákat. Ezeket a fejlesztők a Commander's Challenge játékmód-


ban összefűzték, itt vagy negyven pályán keresztül, megszabott időre kell teljesíteniük, de hiába  változatos terepek meg a néhány új egység, ez nem menti meg a dolgot. Ha már egységek, ezek tényleg jól sikerültek, legyen szó az óriási japán légierőről, a ruszki oldalkocsis motor-ágyú kombinációról vagy a jól felsültek fagyasztós gyalogosairól.


A videojelenetek még mindig megteremtik a vidám, néha már önparódiába hajló alaphangulatot, bár azt nagyon sajnáltam, hogy – bár elvileg a szövetségesek győzelmére kiindulópont –, David Hasselhoff elnök nem látjuk többet. Van viszont Holly Valance hirovalansok beoltoztatve!


Technikailag  játék természetesen  Red Alert 3 szintjét hozza, két megemlítő dologgal. Az egyik, hogy semmiféle






■ Mivel  kampányok igen rövidek, az úgy egységek kitanulására csak  Commander's Challenge játékmód sztori nélküli részében van esély




multiplayer nincs benne, tehát nemcsak a kooperatív-módról kell lemondani, hanem az általában színvonalas új térképeken is csak a gép ellen vívhatunk csatát. A másik, hogy  játék csak online lehet letölteni – a boltban megvett dobozban is csak egy kód van.

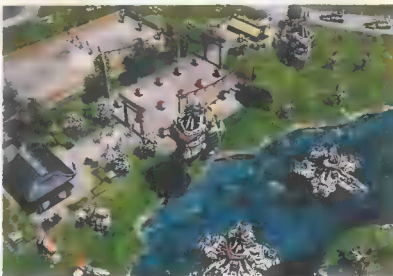
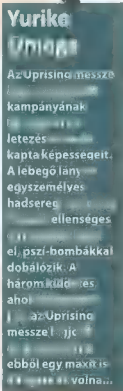
Kedvező ár, néhány élvezetes küldetés, pár új fantáziadús egység – ez önmagában jól is hangzik, csak az a kár, hogy  mérleg szemközti serpenyőjében is van jópár dolog. Miért nem lehetett több Yuriko-küldetés csinálni (és miért nincs itt alapból térkép?)? Miért van ennyi, szinte játszhatatlanná scriptelt küldetés? Miért oliztát ki a multib úgy, ahogy van a játékba? Reméljük, ha lesz második expánzió is, ott direkt a kooperatív elményre mennek rá, és az Uprisingből nem sok minden marad. Valance kisasszonyt kivéve – ő maradt... ■




Mi volt a Red Alert 3 legjobb vonása? Az, hogy az egész játékon végigkúzdeltük magunkat egy online cimborával, minden egyes küldetés erre volt kitalálva. És mit gondoltok, az Uprising négy új minikampányának küldetesei közül mennyi viszi tovább ezt  vonalat? Egész pontosan, ha mindent beleszámolunk, zéró. Ezt hogy gondolták?

Persze illetlenség rögtön pofonlani nyitni a tesztet, de mit tegyek, amikor én erre készülő államt neki a tesztelésnek? Mert amúgy pályából van elég, már ha tudomásul vesszük, hogy  egy kiegészítő, és így sem árában, sem tartalmában nem veri az alapjátékot. Igaz, a négy kampány jól hangzik, de mivel ezek mindegyike három vagy négy küldetés hosszúságú, a játék ugyanennyi délután alatt több mint kényelmesen végigjátszható.

A legjobban előre a negyedik kampányt vártam, ahol nem a szokásos bázisépítés-bombázógártyás-roham kottára épül fel  játékmenet, hanem megpróbáltak egy akció-RPG-t csinálni a Red Alertből. A központi alak itt Yuriko Omega, a japánok szuperképességű miniszoknyás tinilánya. Ő négy psziképességgel felruházva járja  vidéket, és értő kezekkel állt férforgácsot varázsol minden tankból. Három pályát kapunk csak, azok sem valami hosszúak – pedig ebben volt fantázia.

Ezek után az ember beleveti magát  három oldal – szövetségek, szövetségesek, japánok – külön kis kampányába, de itt hamar elveszik a kedvét az élettől. Oké, megemésztettem, hogy nem lehet kooperatív-módban nyomni a játékot, de ezzel együtt nem feltétlenül kellett volna átértni a fantáziátlan,  kapsz egy-márék-egységet-es-kommandózz megbízások tömkelegére. Ráadásul az  néhány klasszikus, bázisépítés-hódítás küldetés is borzalmas lett, hibás scriptek és szinte azonnal az egekbe szökő nehézség jellemzi a dolgokat. Szinte perccenként kell majd menteni, már rögtön a nyitó, minden-képpen lejátszandó küldetésben is, annyira rosszul van felépítve és narrálva minden.



576				
p4 2.2 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram				
grafika	1	2	3	4
játszhatóság	1	2	3	4
szavatosság	1	2	3	4
zene/hang	1	2	3	4
VELEMÉNY				
Van néhány remek új egység, néhány csiní holgy  videókban, de  pocsek küldetése és  multiplayer lehetőségek teljes hiánya miatt azért nem az év kiegészítője...				
				6.0



ALAPOZÓ A világ egyetlen igazán játszható konzolos stratégiai játéka igazi Nintendo-bájjal, egyenesen GameCube-ról importálva. A New Play Control itt tényleg hasznos és érdemes újítás volt!

adatlap
kade **nintendo**
fejlesztő
platform **wii**
megjelenés **febr. 6.**
multiplayer **nincs**

A Mario Tennis mellett a Pikmin a Nintendo második újrája! Szerencsére ez esetben a Wii-re való adaptálás, a New Play Control brand megjelenése jót tett a játéknak. A 480p-s grafikai lehetőség miatt a látvány szőbb lett, a mozgásérzékelős kontrollor miatt pedig egy sokkal kezelhetőbb, több, mélyebb stratégiai lehetőségekkel bíró program vált az amúgy is tartalmas Pikminből!

EGY ÚJSZÜLTNEK MINDEN VICC ÚJ

A Pikmin Shigeru Miyamoto kreatív korszakának egyik legzenédibb ötlete volt. Persze a világ és maga a játék nem vetekszik a Mario-univerzum hajával és sikerével, mégis az első élvezetes stratégiai játéknak nevezhető konzolon!

A Pikminben Olimar (a japán eredetiben épp Mario visszafelé olvasva, nálunk picit más) a kis úrhajós lezuhan hajójával és 30 napja van arra, hogy az alkatrészeket összeszedve visszajusson bolygójára. A feladat végrehajtásában segítségére lesznek a apró pikminnek (tudat? – Pikminnek Miyamoto kutya-ját hívták). A fűszálnál is apróbb lények nem az



Pikminekhez úgy jutunk, ha kihúzzuk a földből a kiálló színes végüket. Pár

A Mario Tennis Wii-e verziója semmi jot nem adott, a Pikmin viszont sokkal játszhatóbb lett ettől!

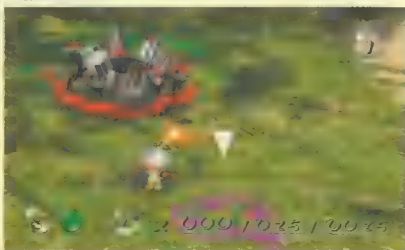
eszkürről híresek, arra azonban alkalmasak, hogy nagy számban elkalapáljanak bárkit, illetve tárgyakat hurcolásszanak a hátukon. Mindezek mellett egyetlen dolagra halgat-

nak, egy dolognak engedelmeknek. Ez nem más, mint egy sip amit Olimar megveszekedett fűj, ha kell, ha nem. A sors fntora, hogy számomra elképzelhetetlen, hogy a fenébe képes egy

apró szolga után már jóval egyszerűbb dolgunk lesz, hiszen a rét virágait lebontva újabb és újabb pikminkehez juthatunk.

Minden pályát napnyugtáig kell teljesíteni és még az utolsó napugár kihunyása előtt vissza kell terelnünk a regimentet a kis ufóig, hisz segítők felpakolása komoly előnyt jelent a következő helyszínen. A pályákon több részfeladatunk is van: egyes alkatrészek megszerzéséhez van, hogy többször vissza kell térnünk, mivel alaphelyzetben nem rendelkezünk mondjuk a szükséges sárga pikminnel így robbantani csak 2-3 másik alkatrész összeszedése után lesz lehetőse-günk. Minden egyes tárgyon, alkatrészen található egy szám, ami azt mutatja, hány pikminre van szükség az elmozdításához.

Sajnos a látványvni-lág első generációs GC-időszakot idézi. Magyarán: ronda





■ Az új Wii-t kihasználó irányítási módszerük bevált, sokkal könnyebben, gyorsabban lehet teregetni piciny nyájkunkat

Az alapjában véve kevés pályát így rengetegszer bejárunk majd ám valahogy mégsem érezzük monotonnak, unalmasnak az egészet. A feladatok, a pikminek arányának állításai (az, hogy adott helyzetben melyik fajtából mennyit viszunk magunkkal, az meghatározó lesz), az egyre több megnyíló terület mindig új kihívások elé állít. Egyetlen gondunk csak és kizárólag az idő szűke lehet. Sajnos a játék elején még nem tudjuk, hogy milyen ütemben érdemes haladni és lehet, hogy az utolsó pár pályán ébredünk rá, hogy sajnos eddigi erőfeszítéseink hiábavalók voltak és Olimar sosem érhet majd haza!

ÚJ KONTROLL, TÖBB LEHETŐSÉG

Konzolon stratégiai játékkal játszani nem a legjobb dolog. Egy-két eredményesebb próbálkozás ellenére (mint mondjuk az egész kezelhető Halo Wars) nem sikerült érdemi eredményeket elérni egyetlen programnak sem! Mindez természetesen az irányításnak köszönhető, hiszen az egér-billentyűzet kombináció a klasszikus RTS-ek esetében sokkal nyerőbb megoldás, mint a kontrollér. A cél tehát olyan stratégiai játékok készítése, ami nem a klasszikus PC-s sémát követi, de mélysége

van, gondolkodásra késztet. A Pikmin egy új koncepció gyümölcse, ami, bár nem túl mély (hisz csak három egység típus van), mégis képes gondolkodásra késztetni és stratégiai játékok hangulatát árasztani. A mozgásérzékelős kontrollér miatt most már pofonegyszerűen irányíthatunk mindent. A Mario Tennisben a Wii extra lehetősége semmi újat nem adott, itt viszont megtalatosodott, felpörgött a tempó. Pillanatok alatt szedhetünk fel bármit, villámgyorsan terehetjük seregünket!

Persze aki tízféle tankhoz, kiterjedt bázis-építéshez, kutatás-fejlesztéshez szokott, annak ez talán kevés lesz, én mindenesetre egyetlen pillanatra sem éreztem, hiányát ilyesminek. Elvesztsem a világban, a feladatok megoldásában és a tényleg tündéri karakterek társaságában! Egy szó, mint száz az új kontrollérrel a Pikmin hibátlan lett... de!

ÉS AZ A DEI!

A Pikmin csúnyácska. Az volt GameCube-on is, csak ott akkor még nem volt olyan hatalmas a kontraszt! A Pikmin 2 már sokkal szebb lett, de ugye az egyelőre nem kapható. Persze a grafika nem minden, ennél a



■ ■ ■ második rész sokkal látványosabb, sokkal élvezetesebb volt. Az is jön, de persze a Nintendo-nak sokkal jobb, ha mindkettőt el tudja adni megint...

játekánál meg pláne nem, mégis hiányérezte van az embernek. Ugyancsak furcsa volt a zene! Míg régen a GameCube-os időkben egyáltalán nem zavart most kifejezetten idegesített a prúntyogás. Ugyancsak kiverte a biztosítékok az időlimt, ami persze csak akkor duhit fel az embert, ha az utolsó napon derül ki, hogy az addig a játékba olt 10-15 órája mit sem ért! Igaz, itt legalább lehet menteni a pályák között...

Ha ezeket az apró, de bosszantó hibákat képesek vagyunk feldolgozni – és miért ne lennének, ha egy isteni játékkal van dolgunk – akkor örömetli órákban lesz részünk! Egy legenda parádés újrájával ami, ha technológiai szempontokból nem is, de a játékművet aspektusából simán megállja a helyét!

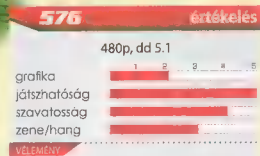
A VÉGSO VERDIKTI!

A Pikmin egy nagyszerű játék. Az újrakidadásnak ez esetben örülünk annak ellenére is, hogy már megvolt és végigjátszottuk a GameCube-os változatot, és annak ellenére is, hogy a második rész sokkal jobb volt (aki pénzszerűen van, az inkább húzza ki annak megjelenéséig!) Az új kontrollér nem elvesz, hanem hozzáad a játékhoz!

A Nintendo most megint jó lóra tett! Ha nem is minden játéknál, de sok esetben a New Play Control legrosszabb esetben újrátájszítja majd a klasszikusokat, a legjobb esetben pedig megismerteti ezeket a gyöngyszemeket azokkal, akik azt sem tudják, hogy létezett valaha egy GameCube névre keresztelt király kis masina. Arra, hogy ez utóbbi megtörténjen, jó esély van, hiszen már most jóval több Wii kelt el, mint GC valaha. Olimar tehát hazatért, csak most lehet, hogy nem pár száz, hanem akár több millió ember kíséri végig holdraszállását! ■



■ Shigeru Miyamoto az előző E3-on jelentette be, hogy készül a Pikmin 3 is. Igaz, amíg a Pikmin 2 felújított változata nem jelenik meg, addig annak megjelenésére nem lehet számítani...



Ez az amiért a New Play Control kitalálták! Oke a Nintendo pénzt akar keresni, de itt legalább okkal és joggal bocsátja áruba a portekáját!

8.5



h pc

Cryostasis

Sleep of Reason

okát... kaland... minket... az...
Eszaki Sark... a...

1. *Ambar* (Ambar) - a small, round, yellowish-brown fruit, often found in clusters. It is a common fruit in the region of Ambar, and is used in various dishes.

Nem a tipică
FPS, de tal

[illegible][illegible]

NYERD MEG!

NYERD MEG
A *Magyar Nemzet*
1000. sz. kiadását
egy példányt a
Jelenlét Alapítvány
székhelyére küldve
díjazhatod.
A válaszokat a
szokásos címre
küldve a Jelenlét
1000. sz. május
11. számában

Alapvetően képes a népművelési munkát elvégezni, de a szociális kompetenciák területén sok hiányosság van. A szociális kompetenciák fejlesztésével kapcsolatban az alábbiakat lehet megfigyelni: az iskolai szociális kompetenciafejlesztő programok elterjedése, az iskolai szociális kompetenciafejlesztő programok tartalmi és módszertani megvalósulása, az iskolai szociális kompetenciafejlesztő programok hatásainak vizsgálata, az iskolai szociális kompetenciafejlesztő programok hatásainak vizsgálata, az iskolai szociális kompetenciafejlesztő programok hatásainak vizsgálata.

	1	2	3	4	5
grafika	[Progress bar]				
járatosság	[Progress bar]				
szavatosság	[Progress bar]				
zene/hang	[Progress bar]				

TELEMSZIV

A Croystasis korrekt koncepciójának megvalósítása ugyan nem kiemelkedő, de igazán kellemes pillanatokot okoz.

7.0

tesztok

576

Átlag: 100

p4 2.4 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram

grafika

1 2 3 4 5

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

100% kielégül

A Cryostasis korrekt koncepciójának megvalósítása ugyan nem kiemelkedő, de igazán kellemes pillanatokot okoz.

7.0

zene/hang

TELEFON

A Cryostasis korrekt koncepciójának megvalósítása ugyan nem kiemelkedő, de igazán kellemes pillanatokat okoz.

ÁR

7.0

7.0

WORLD IN CONFLICT

★ SOVIET ASSAULT ★

ALAPOZÓ Az első RTS, amely multiban megfogta a Starcraftot a World in Conflict volt. Most, sok kavarás, szenvedés után napvilágot látott a kiegészítő – szinte nulla tartalommal



2 007 volt az év, amikor a Sierra gondozásában megjelent a Massive stratégiai játéka, amely minden téren kiválóan teljesített. Gyönyörű grafikáját mai napig megirigyelhetik konkurensei, hihetetlen jól sikerült többjátékos módját pedig máig nem győzték le. Röviden, a játék arról szól, hogy négy szerep között választhattunk (gyalogság, légierő, páncélosok, támogatók), s folyamatosan regenerálódó pontjainkból egységeket dobhattunk le a pályákra, s azokat pátyolgatva, komoly csapatmunkával kellett győzelemre vezetni az USA-t vagy a Szovjetuniót.

kiadó **ubisoft**
fejlesztő **massive**
platform **pc**
megjelenés **márc. 12.**
multiplayer **2-16**

Kiegészítő lemez, ami nem egészíti ki semmit sem.

Nem értjük, hogy ezt hogyan merték így kiadni!



■ Nem csalsz, nem ámtás, ennivel a megjelenés után is döbbenetesen gyönyörű a World in Conflict

Tavaly pedig végre bejelentették a várva-várt kiegészítőt, ami Soviet Assault címmel került az újságok földalaira. Ígérték nekünk konzolozatos változatot, online világháborút hihetetlenül hangulatos videókkal pakolták tele a netet, mi pedig tüdök ulve vártuk a napot, amikor kezeink közé kaparnathatjuk a lemezt. De azóta rengeteg dolog megváltozott. A Sierra csődöt jelentett, meglévő fejlesztéseiket pedig más kiadók karolták fel, beleértve a Soviet Assaultot is, ami tagadhatatlanul megszínlette ezt az átállást.

AMIKOR EGY PATCH IS TÖBBET ÉR

A sok hercehurca után nemrég megjelent az expanzió, amit minden rajongó örült sebességgel igyekezett beszerezni, de már az első pletykák szerint is csalódást keltő volt az újítások mértéke. Miután mi is fellelítettük, belevetettük magunkat az újdonságok felkutatásába, a beharangozott szovjet kampányba, ami az alapjátékból kimaradt. De hamar csalatkoznunk kellett, ugyanis új kampányt egyáltalán nem találtunk,

ehelyett a már meglévő játshaték végig újra. Az alapból több mint egy tucat pályát tartalmazott és ezek

közé ágyazták be az újdonságnak számító hat darab kuldést. Így hát kíváncsiságunkat csakis ennek újbóli végigjátszásával csillapíthattuk, de közben rájöttünk, hogy itt valami nagyon nem stimmel.

Először is a hat új pálya nem csak hogy számban nagyon kevés, de kettő kivételével mindegyik az alapjáték meglévő multiplayeres térképeit használja, tehát még arra se vették a fáradságot, hogy új helyszínekét készítsék.

nek a kiegészítőhöz. Persze a küldetéseket ezúttal is hangulatos videók kísérik végig, de mivel az alapsomagban már mindent toviról-hegyire megtanulhattunk, semmilyen újdonságot nem tudott felmutatni számunkra, főképp azoknak, akik többszereplős módban is játszottak vele – és mint tudjuk, a WIC kifejezetten erre készült.

Ezek után már csak abban bízunk, hogy hamarosan megmutatkoznak az új egységek, esetleg az új taktikai segítségek (ezekből is rengeteg van, sima tüzérségi támogatástól az atombombáig), de sajnos nem így lett. A hat új pálya után egyetlen új egységgel nem találkoztunk, ami a stratégiai játékok történetében egyedülálló. Sehol egy árva új tank vagy helikopter, csak a meglévő képességek változtak keveset, amit egy kisebb patch-csel is meg tudtak volna oldani a készítő.

ENNYI VOLT

Most pedig döbbenet álltunk kedvenc RTS-ünk előtt. Az egeret markolászva sírdogáltunk a kidobott pénzünk után, s még most sem értjük, hogyan volt képes az új kiadás a világ egyik legjobb stratégiáját így lejáratni. A Soviet Assaultot kizárólag a legmeggröztöttebb rajongók számára nyújtott egy halovány szórakozást, de ez így ebben a formában csakis ingyen lenne elfogadható (a két új multitérképet így is terjesztik), mert ez így nem más, mint egy hatalmas lehozás, amitől óva intünk minden stratégiát. ■

	értékelés				
p4 2 ghz, 512 mb ram, 128 mb vram	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

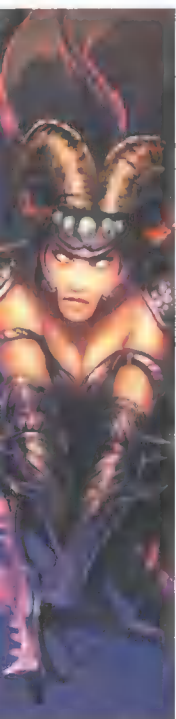
Valószínűleg minden idők legértelmezetlenebb kiegészítője: hat új pálya, amiből csak kettő ténylegesen új – ennyi. Az alapjáték zsenialis program, de a szovjetek maradjanak csak a spájzban...

4.0



BATTLE FORGE

Bábel
kiadó ea
fejlesztő ea
platform pc
megjelenés márc. 29.
multiplayer 2-12



■ ■ ■ POZÓ Az EA által felvásárolt Phenicom ■ szimla RTS-ek után most ■ MMO játékok sokmilliósi piacára próbál betörni, méghozzá egyedi módon: a stratégiai elemeket ezúttal a gyűjtögethető kártyás játékokkal vegyítették, és ■ egészet online keretek közé helyezték.

Megvallom őszintén, engem még ■ Dragonball-láz fénykorában is teljesen hidegen hagytak az akkoriban felfutó gyűjtögetős kártyajátékok. A hazánkban is népszerű Hatalom Kártyái, Dragonball, Pokémon és Magic lapcskák szerintem olyanok, mint ha egy szerepjátékos szakörön fizetni kéne azért, hogy a jobb kárterekkel lehess, vagy mint ha pókerben megvehetnének magadnak az ászpárt. Hiába ■ csodásan kimunkált, hangulatos kártyák, ez az egész akkor is csak egy gusztustalan, lehúzó üzleti modell eredménye. No de mi lenne akkor, ha mindezt számítógépre vinnénk, ■ újabb lapokat pedig nem kemény valós valutaért kéne megvásárolnunk, hanem játékbeli teljesítményünkért

kapnánk? Úgy már egész más a helyzet, ■ Battleforge pedig valóban egészen egyedi koncepcióval tűnik ki az MMO játékok tengeréből.

GOTTA CATCH'EM ALL!

Persze ■ monitor előtti kártyagyűjtögetés önmagában manapság már nem állná meg a helyét, így azt egy Warcraft 3-stílusú fantasy RTS-be oltották. Az önmagában még nem elég, ha ■ alvilág legsötétebb bugyrainak legféltaposabb óriásait birtokoljuk kártya formájában, ugyanis ezek megidézéséhez

a lapon túl bizonyos erőforrásokra is szükségünk lesz. Minden egység típus megidézése bizonyos mennyiségű energiába kerül, természetesen minél táposabbak, annál többre. Energiát a térkép megfelelő pontjain való energia kutak elfoglalásával, illetőleg felépítésével szerezhetünk. Minél több van belőlük birtokunkban, annál gyorsabban áramlik számunkra ■ életető energia – no persze csak addig, amíg ki nem merülnek ■ források. Ezen felül kizárólag a Szentélyek felhasználására kell figyelnünk: ezeket ■ négy mágiacsoporthoz egyikenek erősítésére használhatjuk, beállíthatjuk, mely mágiát támogatassák. A játékban található mintegy kétszáz kártyafajta ugyanis négy csoportra van osztva: a tűz, a fagy, a természet és az árnyék mágia lényeit illetőleg pusztító varázslatait idézhetjük meg velük. Van itt minden az egyszerű fűszcsoporttól kezdve ■ csúszó-mászó lárvákön és böszme nagy, bunkót hordó óriásokon át a földrengésig minden, csak győzzük egyenként kipróbálni a rengeteg, több fokozatban tovább



is fejleszhető egység-fajtát és varázslatot. Erősségüktől függően a kártyák egy, kettő, három, vagy akár négy, megfelelő irányba felturbóztott

Szentélyt igényelnek, tehát ahhoz, hogy mind a négy lap típus legbrutálisabb hordáit is megidézhesük, tizenhat ilyen helyet kell birtokolnunk. Ezeken felül épületfelhúzással egyáltalán nem kell foglalkoznunk, ha biztosítottuk a folyamatos energiaellátást, már küldhetjük is egységeinket a darálóba.





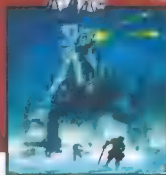
A Battleforge, bár tartalmaz néhány egyjátékos pályát is a gyakorló küldetéseken felül, ha nem rendelkezünk állandó, gyors internetkapcsolattal és eredeti lemezzel, akkor inkább más RTS után nézzünk. A játék



sava-borsát ugyanis az képezi, hogy egymással váltva, egymást támogatva morzsolhatjuk fel szisztematikusan ■ ellenség berendezett bázisait, a ráuk támadó hadseregek tömegeit. A mintegy húsz küldetés során kettő, négy, hat, vagy akár tizenkét játékos küzdhet együttműködve a gép által

Azt, hogy mekkora biznisz gyűjtögethető kártyák piaca, nem lehet tudni, hogy több száz mindenféle kártyát is játszó pakli gyűjtemény érhető el. Nem csoda, hisz némi fa- izián és rajzkészségei, a „pár”

papír- vagy műanyagpapra van szükség a forgalom öntésére. Gyakorlatilag minden népszerűbb univerzumnak készült már ilyen előadás. Alistair és James Bondtól a Star Trekig, az Isten háza feléig, az FF8-ban meg teljes ilyen rejtek.



irányított hordák ellen, eléggé behatárolt missziókban. Általában megfelelő időhatáron belül el kell foglalnunk egy területrészt, vagy meg kell védenünk sajátunkat, esetleg ■ szintén gép által irányított NPC-ket kell biztonságos helyre kisélnünk. Mindez önmagában nagyon jól hangzik, ■ gond

■ Már most rengeteg klán van, úgyhogy jól válasszuk meg ellenfeleinket, ha nem akarunk orbitálisan kikapni...

az, hogy a pályák felépítése meglehetősen egy kaptafára épül. További probléma, hogy a pályákon előre scriptelt, szabott események zajlanak mindig ugyanakkor, én nem sok mesterséges intelligenciának

láttam nyomát. Ennek
megfelelően második
harmadik alkalommal
szinte mindig fogjuk
tudni pontosan.

honnán kik és mikor fognak támadni, és már ennek megfelelően készíthetjük fel seregeinket, sőt, már a pakli változatosságát is figyelembe vehetjük korábbi tapasztalatainkat. Ilyen formában pedig a játékban lévő mintegy húsz küldetés nem valami sok, hiába játszhatjuk őket újra két combosabb nehézségi szinten is – természetesen a nagyobb zsákmány jutalmával –, ■

Battleforce-ra egyáltalán nem jellemző ■■

MMO-k hihetetlen változatossága.

A rövidke háttérstory szerint az istenek egykedvűen kelték szórakozni hasonlóan halhatatlan „Ég uraként” tevetük minden-
napjainkat, aki unalmában néha nem ártal belekortákolni a földi fanyar világ kised-
csatörzseibe. Sajnos az ekkor összeesü-
g történetet, háttérket csak hivatalos ház-
lapok monoton olvasása által ismerhetjük
meg, még a küldetésben sincs a legjobb
helyen narráció. Bár szorosan olvastam
mindent, nem éreztem úgy, hogy egy kidol-
gozott háttér történetyálla kerületem
móla, mindez inkább csak egy fajta „alibi”
biztosít a vég nélküli verőntés számára.

A csatározások pedig nem is annyira vég nélküliek, a húsz küldetésen elég gyorsan átverekedhetjük magunkat, ha találunk pár normális társat magunk mellé, mely után





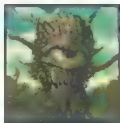
■ A legjobb az lenne, ha valaki egy hasonló játékot a Magic alapján készítené

Kudarcok

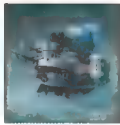
Az EverQuest és az online világok általános felfutását, és állandó, havi profitját látva az EA is többször megpróbálkozott az online csatákra való betörésre, de eddig rendre kudarccal. A Motor City alimmett ellátott NFS-uk egy év alatt befuccsolt, az Earth and Beyondot megjelenés előtt lelőtték, az Ultima Online sosem tudott EQ-mértékű sikert elérni, a tavalyi Warhammer Online felvívóháza egyre csokken, a majdnem-MMO Hellgate pedig szintén csak pár hónapot élt meg. Ami még furcsább, hogy a játéktörténelem legtöbb példányban eladott PC-s sorozata, a Sims online verziója is totális bukásba torkollott. A BF-nek sem jósolunk atató, milliós sikert, de a felig-meddig általuk kiadott Old Republic már annak ígérkezik!

csak a játékosok elleni küzdelem marad. Bár ennek a szekciónak külön „osztályozása” van, hogy mindig megtaláljuk a velünk egy súlycsoportúakat, ezt a részt sem éreztünk elég kidolgozottnak, nem egyszer holt bér, vagy nagyságrendekkel táposabb ellenel akadtam össze, hiába volt azonos rangunk.

Bár a játékkeresés elég sok beállítási filter által lett megkönnyítve, valahogy az egész online rendszer még nem elég kiforrott. Nincsenek külön országokra bontott chatsobák, klántámogatás, de még üzeneteinket is a csata hevében kell majd mindig bepotyognunk, mert jelenleg mikrofonon keresztül kommunikációt sem támogat a program (oké, külső programmal ezt áthidalhatjuk). Bár az nem a fejlesztők hibája, hogy a játékosok rendre kilépnek a harcok



A koncepció működik, de rengeteg apró dolog van, amit jobban, egyszerűbben kellett volna megoldani



három giga memóriával és 8 megabites netkapcsolattal már négy játékosnál is érezhetően belassult a program, hatnál pedig már-már az élvezhetetlenség határát súrolta a nagyobb ostromoknál. Ez azért szívfájdító, mert pont ezek a részek lennének hivatottak a játék gerincét képezni, ám a monumentális



ból, teljesen lerombolva ezáltal a többiek játékát is, az viszont igen, hogy ilyenkor nem tud esetleg más becsatlakozni a kilépő helyett, vagy nem tudunk gyorsan új csatát indítani ugyanazon a térképen, ilyenkor mindig vissza kell tünk a fő lobbiba és megint mazsolálni a szerverek, opciók között.

INTEL CH WARRIOR

A BattleForge megjelenítési stílusát tekintve erőteljesen a Warcraft 3-hoz hasonlít, némi Gyűrűk ura-izel megspékelve. Ahhoz képest, hogy milyen rengeteg egységet kell a játéknak egyszerre kezelnie, elég szépen mondható, a különböző varázslatok effektjei helyenként különösen látványosak, mindennek azonban komoly ára van. Fogalmam sincs, mi lehetett a szűk keresztmetszet, de 3.2 GHz-s kétmagos tesztgépeimen,

utköztek élvezetéből rengeteget levon, hogy ilyenkor helyenként már-már képrengyre kezd el emlékeztetni a játék.

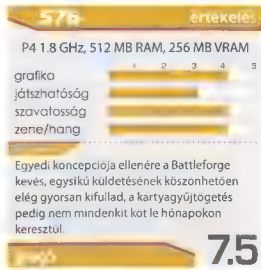
A játékon belüli kártyacserégetős piactér is kicsit átláthatatlan és elég nehézkesen kezelhető, nagyon sziszifuszi munka akár egy kártyánkat is pénzre tenni – ezen is bőven lett volna még mit csiszolni.

KÁRDI ÉRTE

Újító, friss koncepciója ellenére nem hiszem, hogy a BattleForge hosszú távú sikerre számíthatna. Bár kezdetben szuper érzés epikus méretű háborúkban részt venni barátainkkal vállaltva, a konkrét játékmenet

nem elég változatos ahhoz, hogy hónapokra monitor elé szegezzek minket. Miután pár hét alatt kitanultuk a hűs küldetés minden csínját-bíját, már csak a kicsit klikkelő bajnokságra emlékeztető PvP-zés marad, no meg kártyapaklink macerás továbbcsiszolása. Ha az EA erőteljes leltőlhető tartalommal fogja támogatni a játék utóéletét, akkor lehetséges, hogy még fél év múlva is fent lesz winchest-rünkön, egyébként csak egy pár hetes, nem annyira felhőtlen online csatározásra számíthatunk – de persze egy havidíj-mentes MMO-tól ez sem olyan kevés. ■

Ha ekkora gépi vágysz.



HALO WARS



TEAM A TEAM

576
ÜZLETEK

Debrecen	BK	06 70 377 7170
Győr	Park	06 70 377 7161
Győr	Centrum	06 70 377 7162
Kaposvár	Inter	06 70 377 7170
Kaposvár	Korzó	06 70 377 7170
Pécs	Arkt	06 70 377 7170
Székesfehérvár	BK	06 70 377 7170
Székesfehérvár	BK	06 70 377 7170
Székesfehérvár	BK	06 70 377 7170

Plaza	06 70 377
Plaza	06 70 7153
2	377
Westend	

Ähnlich, aber mit 10% weniger, ist die Zahl der in der Bundesrepublik lebenden Ausländer. Die Zahl der Ausländer in der Bundesrepublik ist also um 10% niedriger als die Zahl der Ausländer in der Schweiz.

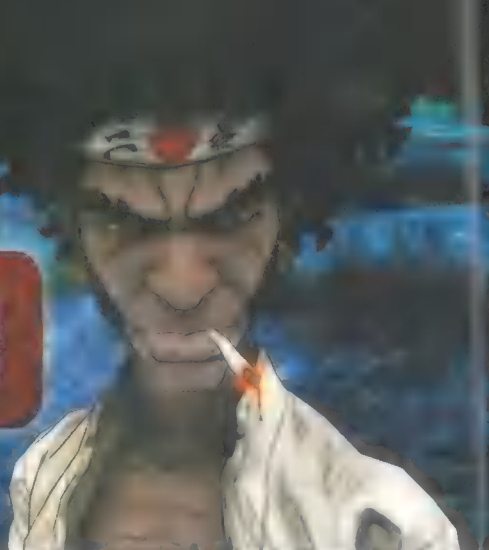
[illegible]

A FELTÜNETEKKÉNT MEGJELENŐ KUPON LEADÁSAVAL LEHET ÉRTVE NYERDOK YASIRLÁSARA ÉRVÉNYES ILL ETE A KÉSZLET ERŐSÉG.

-10%

MIS AKCOVÁ-NEM VONHATÓ ÖSSZE A KÉDVEZ MENY.

AFRO SAMURAI



ALAPOZÓ Az anime-alaptanterv egyik friss tételéből vizsgálják a Namco – fekete samuráj vlvja vérbosszúját a fiktív, feudális Távol-Keleten.

T akashi Okazaki papírra veti a első alkotását, a rasztafrizurás samuráj harcos történetét, ami a Nou Nou Hau magazinban látja meg napvilágot. Innentől a sztorit Fuminoru Kizaki gondos kezei formálják rajzfilmmé ■ Gonzónál (nekik köszönhető a Radiant Silvergun és a Silhouette Mirage anime-betétei is), az aláfestő zene pedig a Grammy-díjas Wu-Tang Clan frontember, The RZA minőségi munkája. A pulzáló hip-hop ritmusok

(Metal Gear Solid, killer7), Tara Strongot (killer7, Final Fantasy X-2), és Terrence C. Carsont (God of War).

A végeredmény: fejbőlöntés, sokkhatás, zsenialitás. A sikerre való tekintettel ■ ötrészes minisorozat idén januárban egy másfél órás folytatást is megért, melyet immár DVD-tokban is magunkhoz szölthetünk. Árukapszolás gyanánt a Namco – akik mellesleg tökéletes-közeli játéksorozatot is



Tudjuk, klisé, most mégis ezzel kell előjárnunk: csak a rajongóknak lehet ajánlani Afro kalandjait

dinamizmusa és a kellemesen meditatív ambient futamok elegye lebilincselő hatást ér el a rajzfilm helyenként festményszerűen illusztratív, máshol tizedmásodperc-gyorsasággal megvágott, agresszív képkockáival társítva – az ellenpontozás és ■ szintézis tökéletes arányban adagolt keveréke megrázó, maradandó hatással bír. Az angol nyelvterület premierjére a szinkronstáb számos ismerőst vonultat fel; hallhatjuk Samuel L. Jackson (no comment), Phil LaMarr-t (Metal Gear Solid), Greg Eaglest

magukénak tudhatnak ■ animét fémjelző fegyveres közelharc témakörében – úgy dönt, hogy egy újabb komponens dobna ■ idáig hibátlan keverékbe: az interaktivitást. Nem ez ■ első eset, hogy ■ – Japánban is hihetetlen népszerűségnek örvendő – nyugati hip-hop kultúra és ■ tradicionális keleti kardforgatás elegye film-, illetve játékkormányban kerül élénk; a Samurai Champloo is izzadságszag és diszsonancia nélkül keveri a dojkó és a graffitik világát, a Grasshopper Manufacture pedig a Bandai

adatlap
kiadó **atari**
fejlesztő ■■■■■
japan
platform **ps3, x360**
megjelenés **márc. 27.**
multiplayer **nincs**

vezénylésével, Sidetracked alcímmel remek, sajnos csak az NTSC régiókban megjelent PS2-játékot hegesztett belőle.

ÁTÍRAT

A kezdet: biztató előjelek és rojtosra tapsolt tenyér. Már a bevezető képek és a stáblista felsorolása is csúcsmínőségű vizuális érzéklről tanúskodó megoldásokkal keveri a kalligráfia klasszikus, valamint a flash-animációk modern vadhajtsáit, a játék láttán pedig meg kell a szívnek szakadni. A cel-shading eddig megszokott, „háromdimenziós rajzfilm” titulusa egy új minőségi szintre, a „mozgó képregényre” lépett – a karaktereken még a satírozott ceruzavonalak is kivehetők, de mindez a játéktér ábrázolásával, a realiztikus fényeffektekkal és ■ szinkronizációk hatásos alkalmazásával komoly gyönyörtúlszorduláshoz vezethet. Amikor pedig a

■ Hősünk ■■ egyszerű lánccdohányos: ■ szájából soha nem hiányzik a cigi!





■ Afro szintet is tud lépni, bár ennek oly nagy előnyét ■■ láttuk...

kezdő helyszínén, az éjszakai falucskában feltűnnek az első ellenfelek, és nekilátunk a kaszabolásnak, a Kimono Dance tisztelet parancsoló basszusai már sejtetik, hogy nem egy posztzovjet Devil May Cry-klónnal lesz dolgunk.

A hack & slash játékok sava-borsának számító kombó-rendszer végtelenül egyszerű: a könnyed-gyors és a nehéz-lassú kard-támadások, valamint a rúgás gomb keverékének szapora váltogatásával közel félszáz módon csonkíthatunk és ölhetünk – természetesen (és gyakran használt) adalékanyagként a Focus Mode is a fázékba került, ami a csontig rágott időlassítás-effekt katana-kompatibilis megfelelője. A lassítás közben benyomott megfelelő kardvágás-gombbal koncentrálni tudunk a csapás erejére, és – a támadási módtól függően – hosszában vagy keresztben, egy csapással vágjuk szét az ellenfelet, akár többet is egysejre. A Focus Mode a rúgás és a rúgás funkcióját is átértelmezi, gáncsvetéssel és kitérő szaltóval alakítva azokat. Minden elbájoló: a vérfröcskölés közben lüktető zene, a képi világ (egyszerre realisztikus és stílizált) mozgalmasága, a helyszínek változatossága és a megkapó jelenetek pazar hangulatbombának bizonyulnak. A játékmenet monotonitása nyilvánvaló, de a folya-



■ Időlassításkor a játék átmeny Sin Citybe, és a fekete-fehér grafikai szűrőn csak a fröcskölő vér bíborja tud áthatolni...

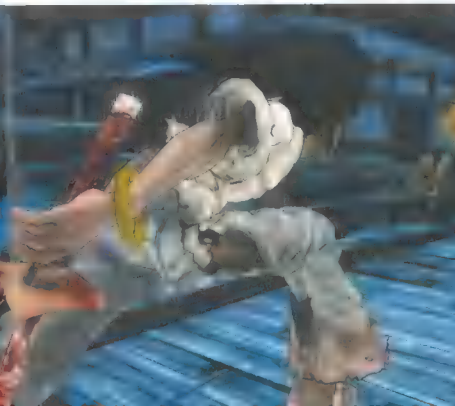
matosan bővülő mozgásrepertoár és a harc élvezete bőséges kárpótlásnak bizonyul.

ÁTOK

A kezdetben buja szadizmust és a gyönyörködést azonban az idő előrehaladtával előbb vagy utóbb bosszúság váltja fel. Az ígéretes alapanyagok csupán festékminták, a Namco esetje pedig a jelek szerint képzetlen piktor kezébe került. A pályák kialakítása hihetetlenül egysíkú: az esetleges tájákozódási problémákat a d-pad lefelé pocentésére feltűnő Ninja Ninja útbaigazítása orvosolja, de csak és kizárólag akkor, ha nincs szükség rá. Ha a (roppant kevés) komplexebb helyszínek egyikén tévednénk el, ott sztrájkol. A mézárás élvezete ugyan sokáig kitart, és kellemes bónuszpont felfedezni a harci jellegzetességeket a filmből (mint a Bullet Slice: ha a puskák ellenfelek lőnek rád, a Focus aktiválásával szétvágható lövedékek a többi támadót is leterítheti), de a játék olyan helyszíneken is vagdalkozásra kényszerít, ahol jobb lett volna, ha háttérbe szorul. A legjobb példa, amikor Okikut kell követni az Empty Seven erdei rejtékhelyére. Óriási telihód, keskeny, csobogó folyó, zöldellő bambusz, kis ösvények, mindez

elgyengítő aláfestő zenével és Tara Strong intim hangvételű narrációjával megbolondítva – de a pályafelépítés hiányosságait a program azzal kompenzálja, hogy lépten-nyomon ellenséges bandákba futhatunk, ami illúziórömbölköz, mint egy akusztikus Motörhead-koncert a Vatikánban. A Namco ott sem enyhített a játékmenet egyhangúságán, ahol valóban célszerűnek bizonyult volna, és a lehetőség is adott volt. Egy hack & slash-tól talán igazságtalanság lenne elvárni a túlzásba vitt változatosságot, de ez adaptáció, ahol a jobbakk ismérve az, hogy túl tudnak lépni a stíluskategóriákon.

A történet integrációja a népmesei okos lány taktikáját követi: „hozott is, meg nem is”. Az anime ismerői tisztában lesznek a játékban használt szimbólum-megnyomással, míg mások csodálkoznak, hogy mit keres a



■ A logikai feladatok sajnos kimerülnek csillogó kapcsolók megnyomásában...

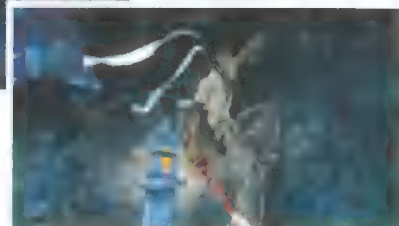




■ A sokszor idegesítően mozgóldó kamerát (online frissítés nélkül még állítani sem lehet) néha művészi érzékkel tudta beállítani a designer...



■ Ha nem láttad az animét, egy betűt nem fogsz érteni a játék eseményeiből!



teddy-maci a töltésképernyőn, és úgy általában miért számít visszatérő motívumnak – a játék nem magyarázza el. Bár logikusnak tűnik, mégis szarvashiba a kronológiai sorrend alkalmazása: a film két időszakban futó cselekménye a történet végére állt össze egységes egésszé, a játékban viszont ■ idővonal felborítása sokszor az érthetetlen jelenetek és a helyszínek következtelen váltakozásává torzul. Fogalmad sincs, hogy miért kerültél épp oda, ahová, nem tudod, hogy miért támad rád ■ semmiből egy repülő terminátor, és miért volt Otsuru Afro szívének csúcske. Ezeknek az elemeknek és megoldásoknak az alkalmazása a hitelesség (hamis) illúziót keltheti, pedig csak történetmontázsok, melyek legitimálni próbálják a kaotikus kavargást, ám – ironikus módon pont ez a szétszórtság a probléma gyökere.

Fájdalom, de a kaszabolás is csak ideig-óráig szórakoztató, a karakterfejlődéssel megnyitható kombók aktiválása nem tart túl sokáig, a sokszínűségük pedig az alkalmazás szükségessége miatt inkább csak kedves gesztus, mint nélkülözhetetlen játékelem. A játék két gomb nyomkodásával is végigjátszható, minek akkor ötvenféle kombó? Az összes küzdelem ugyanazt a sémát követi: feltűnik öt kardforgató, leölésük után további öt bandita és három nindza lép a képhe, majd két samurájjal és egy muskétással bővül a repertoár. A főellenségek sem különbe: szinte mindegyikük legyőzhető, ha a kombó-

támadásuk utáni pillanatnyi mozdulatlanágot kihasználva ■ hátukba kerülve támadjuk őket. A botrányos kamerakezelés, a küzdelmek egyhangúsága, a végjáték borzasztó, következtelen checkpoint-rendszere és a bárdal vágott történet együttese mind-mind azt sugallja: ez egy Rossz Játék.

ÁMEN

De ■ Afro Samurai nem rossz játék – hogy pontosan micsoda, azt egy szép angol kifejezés, ■ „style over substance” mutatja meg a legjobban. Az Afro Samurai ■ tartalmi részét tekintve pocské: ■ játék mechanikája csapnivaló, ■ pályák egyhangúak, a küzdelem monoton, sok tekintetben kiforratlan, a történet implementálása pedig kész katasztrófa – de ■ stílus? Az olyan, amivel nagyon, NAGYON kevés játék büszkélkedhet; ■ sziklaszilárd, súlyos ellenérvekkel szemben gyémántszilánkokat szór a mérleg

■ A harcrendszer korlátozott voltáért kárpótol ■ fantasztikus látványvilág, ■ földbedöngölően jó zene! Egy ideig mindenképp...



másik serpenyőjébe. Át nem billenti, de gyönyörűen csillog. Az Afro Samurai ugyanis még a sok bosszúság ellenére is számos maradandó pillanatot kínál. A pár bekezdéssel feljebb citált Okiku's Story hangulatombájában, ■ Empty Seven klántagok feltűnése, Ninja Ninja egy az egyben átvett megnevezet dilettantizmusa, ■ tényleg döbbenetes látvány, ■ letisztult, HUD-mentes képernyő és a hibátlan hanganyag együttese olyan életmentő kortyok egy sivatagi versenyfutás közben, melyek újult erőt biztosítanak ■ folytatáshoz. A végén pedig a Justice-szal vívott bosszhoz végre valódi taktikázást és kihívást is kínál a gitártépis uralta groove-ok hangulatfokozása mellett.

Erről szól a játék – fantasztikus pillanatok felvilágosítása, amelyek megszüntik a hervasztó hibákat. Ezeknek az értékek azonban szubjektív, képlekeny – nekem elég volt ahhoz, hogy másodszor is nekiugorjak, más viszont az első küldetés után a monoton játékoknak kijáró pokoli bugyorbá kívánta. A hack & slash kedvelői a változatosságot, ■ film rajongói a történet suta prezentációját kérhették rajta számon; mindezt az Afro Samurai olyasmivel kárpótol, ami nem orvosság, és nem életmentő műtét – csak egy nagy adag, bódító morfium, amitől kapásból szebbnek látszik a gonosz és könyörtelen világ. ■

576	érték
720p, dd 5.1	
grafika	1 2 3 4 5
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	
VELEMÉNY	
Bizonytalan ujjakkal összefercelt történet, csapnivaló játékmekanika feszítve – mégis; ennyire rossz játék talán még sosem volt ennyire élvezhető.	
tyler	6.0



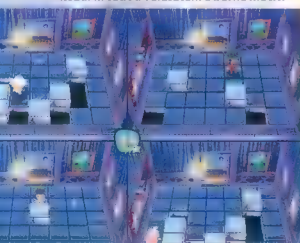
ALAPOZÓ Kisdedóvó-kompatibilis minijátékok, kizárólag 3 év alattiaknak és/vagy értelmi fogyatékosoknak. Vedd meg inkább a Boom Bloxot!

A felemelkedés, valóban jó játék megteremtésének lehetősége mindenki számára adott, de a jelek szerint sokkal kényelmesebb még mélyebbre süllyedni. A MySims Party látán a „szellemi hajléktalanság” állapothatározó jutott eszembe, mint definitív és tömör leírás.

Adott ugye már a Sims-univerzum, ami az évtizedek során páratlanul népszerű játékosoztatást nyújtott ki magát – ez az a Cím, Ami Előtt Minden Ajtó Nyitva Áll. Ez a helyzet feltételez egy olyan, már-már önkényuralomnak mondható alapfelállást, amiből jogosan lehet arra következtetni, hogy az Electronic Arts bármit megtehetne egy Sims-játékkal, és úgy is eladnának belőle legalább félmilliót – és meg is teszi, de esetünkben ahelyett, hogy használható, valóban játéka emlékeztető képződményt produkáltak volna, úgy döntöttek, hogy még jobban lemennek kutyába. Casual játék, most sokkal felhasználóbarátabb formában, szélesebb közönségnek! (A megcélzott csoportról elég sokat elárul az angol nyelvterületen sugárzott tévéreklám, melyben egy takony helyett konfettit tűszögöl hülyegyerek kapta a főszerepet. Édes.)

A MySims Party a karakter-konfigurálás, a házépítés és a társas érintkezés lehetőségét emeli át a sikerjátékból, kellemesen nosztalgikus, 1993-as színvonalon. Mindez azonban csak porhintés, olyan adalékanyag, amiért a vonzó címet a csomagolásra biggyeszthették, ugyanis a főszerepet

■ Vajon a barna maci és a rózsaszín nyuszi közül ki tudod választani a barna macit?



kisdedóvó
fejlesztő ea
redwood
shores
platform wii
megjelenés márc. 13.
multiplayer 2-4



Nem az a gond, hogy gyermekjáték. A probléma

az, hogy játéknak is csak nagy kultúrával mondható

hogy a primitív játékok közül néhány irányítási problémáktól is szenved. A krízis elsősorban a wiimote rázogatására épülő, ritmusjátékokat idéző feladványokat sújtja (Wii Music kivonattal, síkdebileknek).

Hogy egy játékot a nagyon fiatal korosztálynak szánják, ■ még nem mentés ■ a manapság már alapkövetelménynek



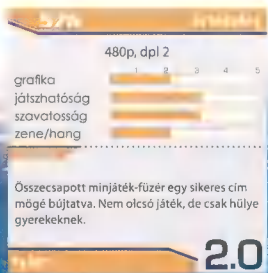
■ Még hogy a Max Payne meg a GTA hatására lesznek iskolai lövöldözők a békés diákokból...



számító opciók távolmaradására; az internetes csatlakozás kizárólag az online ranglista hetvenkedését kínálja, a képi világ alulról kaparja a Nintendo 64 színvonalát, egyedül a dilettáns cincogás mondható helyénvalónak (de nem „minőséginek” vagy „szerehetetőnek”). Ahogy a zárt és törcsített, a kerék nélküli kisautó és a büroci hullahopp-karika nem alkalmas egy

ifjanc szórakoztatására, úgy nem lehet az egy rossz videójáték sem. Elgondolkodtat, hogy a hatalmas

lában az erőszakos játékoktól, a liteszármá fröcskölő vértől féltik az erkölcsrendezések, miközben kettősnnyilat húznak a Doom és a Columbine gimnázium megszárlása közé, pedig legalább ennyire elborzasztó, hogy a MySims Party kontroll nélkül kerülhet bárki kezébe – tisztességtelen dolog a gyerekeket hülyének nézni, nem félnék ők ■ képességeikhez igazított készségfejlesztést. Ellenkezőleg: én félnék, ha tudnám, hogy a gyerekek ezzel játszik. ■





Suikoden

TIERKREIS

ALÁFOZÓ Tipikus Suikoden: azaz könnyed szerepjáték 108 hőssel, csodálatos világgal és remek karakterekkel – ezúttal DS-en. Igaz, nem egy végtelenül mély dolog, de a vidám hangulat ezt feledteti.

A Blue Dragon Plus kapcsán már kifejtetttem (igaz, azt pár oldalal később olvashatod), hogy az RPG-mellékszálak kézikonzolos kiadásá alátámasztanak nem sok jóval kecsegtetnek, a Suikoden Tierkreis pedig annak az Osamu Komutának a vezényletével készült, aki a felemás, kérdéses minőségű Suikoden Tactics útját is egyengette. De a játék mindent megtesz, hogy számúzza az esetleges kellemetlen emlékeket és semlegesítse a negatív előfeltevételeket: képrázatos minőségű rajzfilmet játszik (a főcímdal egyenesen Satomi Takasugi japán popcsillag torkából tör fel), elgyengít a DS-en egyedülálló minőségben prezentált háttérrel, a részletesen kidolgozott karaktermodellekkel, és a kézikonzolon unikumnak számító, pazar minőségű szinkronhangokkal. Elkényeztet, hogy otthonosan érezd magad – és **■** eleinte, **■**

kiadó **konami**
fejlesztő **konami**
digital
platform **ds**
megjelenés **márc. 13.**
multiplayer **nincs**



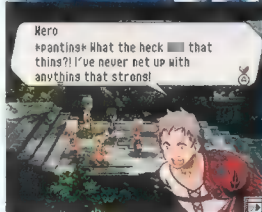
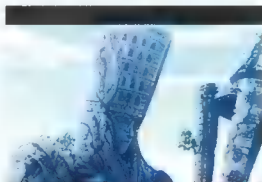
Nem világja meg a világot, nem így bele magát az
RPG-k nagyvilágába, de így is szórakoztató lett.

„tanulóiódószak” alatt még így is van, maximális a komfortéret.

Főhősünkkel a 108 harcost kell felkutatnod, akikkel legyőzheted az antagonistát The One Kinget, és bár a kalandozás során nem futunk bele a Suikoden számozott epizódjaikból ismert szereplőkbe (egy párhuzamos világban járunk a hivatalos magyarázat szerint), a rajongók számtalan ismerős apróságot fedezhetnek fel.

A harcrendszer kialakítása ortodox módon követi a japán RPG-k lefektetett szabványait: városokból kiérve, térképen kalandozva véletlenszerűen összecsapásokba botolhatsz. Bár a küzdelmek szakavatott szerepjátékosok számára könnyednek bizonyulnak majd, és

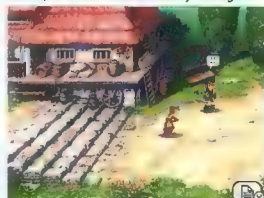
■ a rengeteg, teljes (két)képernyős videó mellett szinkron is kapunk!



túl sok megfontoltágot sem igényelnek, a rendszer számos elemmel próbálja a kihívás hiányát kompenzálni – a kombinált támadások próbálgatása, a szereplőként négyféle speciális képességgel való ismerkedés csempész

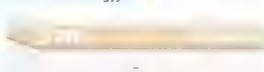


■ A harc a szokásos körökre osztott sémát követi, de a sok karakter feldobja a dolgokat



némi szint az ütközetekbe. Sajnos a wifi-kapcsolatban rejlő opciókat nem sikerült kihasználni, a játék minősége a tárgycserélgetésre veszteti a hálózati kapcsolatot.

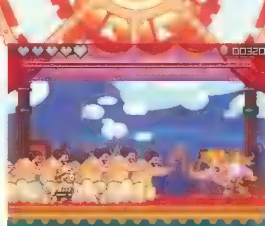
A bájos prezentáció sajnos egy idő után szemfényvesztésnek bizonyul, a jól csengő névnek inkább csak annyi köze van a Suikoden világához, mint a Star Wars-pontyvaivaladomnak a Csillagok Háborúja-filmeszposhoz. Botrányt nem kell kiáltani: a Suikoden Tierkreis kellemes, szórakoztató szerepjáték, de túl könnyed és felszínes ahhoz, hogy igazán komolyan lehessen venni. De ha számodra ez nem létszükséglet, akkor csodás élményt nyújthat: Az audiovizuális igényessége nyilvánvaló, a történetvezetés megkapó, a harcrendszer pedig – noha nem túl kifinomult – használatos. Önmagában véve nincs vele gond, de nem könnyű labdába rúgni olyan címek mellett, mint a Dragon Quest V, a Chrono Trigger, a The World Ends With You vagy a Knights in the Nightmare – ezek ugyanis nevetve álva hagyják. **■**



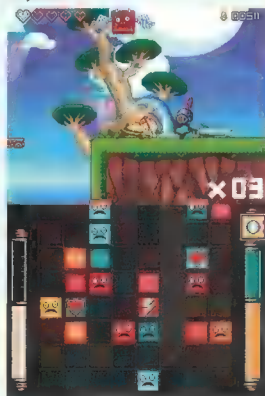
grafika
játékosbarátosság
szavolatoság
zene/hang

Harminc-negyen órák almerülés a Suikoden világába: igaz, ez a látogatás olyan könnyed, hogy közben fel sem kell jönni levegőért.

7.0



■ A sztori debilebb, mint bármelyik korábbi EA-játéka...



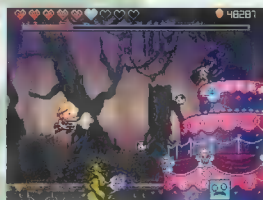
Stílustalálkozó keménykalapban: a klasszikus fantasy szerepjátékokat látszólag teljesen értelmetlen módon ■ logikai feladványokkal házított Puzzle Quest-örület nem ért véget. Komoly kihívója a D3 aranytojást tojó tyúkjának azonban nem akad. Mostanáig. Igaz, az új ellenfél ■ hasonló élmények mellett környezetet

Henry Hatsworth minden bizonnyal az év eddigi legeredetibb játéka. Még hogy nincs új a nap alatt!

vált, és valamikor a tizenkilencedik századi Angliába repít minket, méghozzá egy igazi gentleman bőrébe. Hölgyeim és uraim, ■ stíluskeverő, crossover-játékok új klasszissal gazdagodtak!



■ Bár sem a platformrész, sem a logikai játék nem lenne elég külön-külön, együttesen parádés programot faragnak Henry Hatsworthnek



ALAPOZÓ A felső képernyőn tiszta Metroid, ■ alsón meg Puzzle League. Mindezt szinte egyszerre kell kezelni, hogy legyen esélyed üriemberhez méltó győzelmet aratni a gonoszok felett.

kiadó **ea**
fejlesztő **tiburon**
platform **ds**
megjelenés **márc. 20.**
multiplayer **nincs**

IDŐSEBB DR. JONES

Henry Hatsworth vérbéli angol üriember: mindig szakít időt a délutáni teára, monokliját talán még párnák körében sem veszi le, ráadásul idős kora ellenére a szivrohammal dacolva szel át hatalmas mélységeket és fedez fel ismeretlen romokat az őserdő szívében. Mindezt szinte lélegzetvétel nélkül, nem törődve ■ szűkös idővel, csupán ■ célt tartva szem előtt: megkaparintani a misztikus kincset. Ami jelen esetben egy teljes hacuka szintizista aranyból. Henry ugyan nem hisz a legendákban, de ■ keménykalap felpróbálásával megfiatalodó hős kénytelen rábenedni, hogy csodák márpedig vannak, itt pedig rögtön egy komplett ruhatárral.

Ami nem csak a külső, de ■ belső szempontjából is fontos, a fiatalítson túl a felehető öltözékek

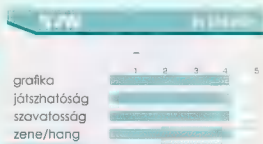
más képességekkel is rendelkeznek. Például falmászással, a történet előrehaladtával megszerezhető újabb és újabb kiegészítők új ízt kölcsönöznek akár a már látott pályáknak is, ■ Metroid/Castlemania által kitaposított ösvényen haladva – vagyis a kezdetben túlságosan egyszerű pályadesign záros határidőn belül bonyolít a dolgokon, olyan elérhetetlen szakaszok tömegeit vezetve be, melyet bebarangolni csak órákkal később lehet. Henry persze nem kalandozhat csak úgy, büntetlen, az elhagyott romok valójában életteli telis veszélyzőnák, ahol a kezdeti két-három ellenfél lekaszabolása után valóságos sereg jelenik meg. Szörnyeket lecsapni sok módon lehet, karddal, pisztollyal, bumerággal és bombával...

ALUL, FELÜL

De egyáltalán nem problematikus és kikerülhetetlen akadály: Henry nem csak a platformerkedéshez, de a misztikus erkő használatához is ért.

A HH két képernyőn fut és tulajdonképpen a játékmenet is. A felső értelemszerűen a klasszikus ugrálást segíti, az alsó viszont a logikai vonulatot tolja előtérbe. A HH ezen része leginkább ■ Meteora emlékeztet, egy kockákkal telipakolt játéktérben bonyolítja a színes elemek tologatását, három vagy több párosításánál radrozva le őket. A két tér látszólag párhuzamosan fut egymás mellett, valójában viszont egyetlen szerves egészet alkotnak ■ felső képernyőn lecsapott ellenfelek ■ alsón eltűntethető elemként jelennek meg és töltények a platformer szekcióba kerülnek vissza. Az ötlet zseniális és a gyakorlatban is remekül működik, főleg a megfelelő aránynak köszönhetően. A logikai rész limitált ideig bírálgható, ■ folyamatosan apadó idő miatt tényleg csak a megfelelő pillanatban érdemes képernyőt váltani. Mozgatható elemből mindenesetre lesz bőven elég, ráadásul az egyes kockák eltérő paraméterekkel is rendelkeznek, van, amelyiket mozgítani egyáltalán lehet és így tovább. A HH ráadásul még néha be is keményít, ■ alsó képernyőről el nem takarított ellenfelek hajlamosak visszatérni a platformvilágba...

A Henry Hatsworth egyszerű platformerként nem állná meg a helyét, túl egyszerű a pályadesign és a kelléktár ahhoz, hogy felvegye a versenyt a stílus bármely nagyobb volumenű darabjával, a logikai résszel párosítva viszont toronymagasan kiemelkedik a mezőnyből: a HH a tavasz egyik legkellemesebb meglepetése, amely különös ötleteivel ad egy csókot ■ kreativitás homlokára. ■



A Henry Hatsworth roppant kreatív egyveleg, amely sikerrel házastja a klasszikus platformerkeket a logikai játékokkal, mindezt látványos és roppant hangulatos formában téve, két képernyőn egyszerre.

7.7



kiadó **sony**
fejlesztő **sony bend**
platform **psp**
megjelenés **márc. 13.**
multiplayer **2-8**

■ ■ ■ A PSP-s Syphon Filterekkel befutott brigád készítette el a Resistance kézikonzolos verzióját is. Megmaradtak a kímérák, ■ háborús hangulat, eltűnt viszont az FPS nézet.

A z elmúlt hónapokban ■ DS uralta ■ kézikonzolok piacát. Itt most nem feltétlenül az eladott gépekre gondolok (bár ott is), hanem arra, hogy kifejezetten jó és tartalmas játék nem igazán készült mostanában ■ Sony konzoljára – nagy számban biztosan nem. Úgy néz ki, ■ tendencia idén megváltozik, és ■ nagy hullám kezdő löccsánál a Sony nevéhez fűződnek – a Loco Roco 2 után most itt van ■ Resistance!

Ez a bejelentés óta az előzetes videók, és ■ Sony-marketing hatására ■ PSP zászlóshajójává vált – nem véletlen, hogy a teszterverzió beérkeztek azonnal lecsaptam a lehető-ségre annak ellenére, hogy tudtam, Grath majd öránként hívja fel a figyelmemet ■ cikkleadási határidőkre és arra, hogy a nyomda órák óta csak az én cikkemre vár!

MEGOSZTÓ UNIVERZUM

A Resistance legnagyobb problémája szerintem maga a világa. Már a PS3 rajtjánál többen vállukat vonogatva mentek el a játék mellett, ■ tucatidegenek kinézte, és ■ pályák sokszor fantáziátlán megvalósítása miatt. Jömagam imádtam az első részt, annak ellenére is, hogy maga az univerzum egyáltalán nem fogott meg. Ettől függetlenül, és mert igazából más játék nem nagyon volt, belevettem magam ■ Resistance-ba, és ■ elképesztően ötletes fegyverarzenálja miatt végig is játszottam! Pont ■ világ változatlanlansága, ■ főhős és a történet érdektelensége miatt nem vártam a folytatást, nem remegtem a netet bámulva ■ második rész bejelentését követően, ám a PSP-s változat valahogy felcsigázott. Az előzetes képek és ■ videók alapján elképesztően jónak tűnt, ■ már megismert



arzenál tudatában egy sodró, hangulatos, küzdős játékot vártam, olyat, ami a Crisis Core után megint akár napokra is képes a konzol mellé szerezni!

AUTOMATIZÁLT HÁBORÚ

PSP-n pörgős akciójátékot irányítani mindig is körülményes volt, de a Syphon Filterek óta van legalább egy jól működő irányítási szisztéma, melynél csak kisebb kompromisszumokat kellett kötnie komfortérzetünknek. Nem véletlen, hogy ■ Sony ezt a csapatot kérte fel a Retribution elkészítésére. Hogy mindez megint ilyen szépen sikerült-e, arra egyértelmű igennel nem mernék





■ Természetesen a Resistance-ek minden jellegzetes ellenfél feltűnik most is

felelni. A játék ugyan többször lehangoló, mint közepes, ám mindez inkább a látványvilágnak köszönhető. Játsszani ugyanis közel sem olyan élvezetes vele...

A játék első pár órájában az ember csak ámul és bámul. Valahogy a PSP esetében a látványosabb programoknál ez mindig így van – én legalábbis a mai napig képes vagyok rácsodálkozni arra, hogy ez a kis masina mi mindenre képes. Szóval az első óra a katarzisz. A játékos egyáltalán nem érdeklődik semmi csak az, hogy kicsit lebutítva ugyan, de nagyjából ugyanazt kapja, mint a nagytévést. Azonban, ha ez a élmény elmúlik, akkor az egész varázs tovább – mint mikor a dögös csaj szex után megszólal, és kiderül, hogy buta, mint egy rétisál! Merthogy a Resistance buta lett; és noha dögösnek dögös, tényleg nincs az az isten, hogy kihagynád, a végén még az egy cigit is elszív, de azt már nem az ágy mellett a hamutálban, hanem a taxira várva nyomod el!

Hogy mi a Retributionnel a probléma? Hogy túl önálló – szinte nem is kell hozzá játékos! Ha az ember alapjáraton játszik vele, akkor csak menni és löni kell benne, a gép ugyanis mindent mást élvezet helyettünk! Ha láda mögé érünk, azonnal fedezékként használja, ha ellenfél kerül a látóterünkbe azonnal befogja. Így igazán sok dologunk nincs a ravasz nyomkodásán kívül. Meghalni persze lehet, főleg, ha túlmenet vagyunk, de sosem érezzük azt, hogy mi játszunk, hogy jól játszunk, hogy elértünk valamit, hogy kilecseltük az ellenfeleket. Egészen egyszerűen sodródunk a történetben, egyre kevésbé kíváncsiak vagyunk a következő pályát, új fegyvereket és persze ötpercenként esik le a állunk a látványvilágtól. Őröm az örömben, hogy néha valamiért érezhetően csúnyább a pályadesign – mintha egy-két epizódot a Sony Bend B-csapatát készített volna el.

ERŐ

A sorozat legnagyobb erősségét mindig is a változatos fegyverarzenál jelentette. A PS3-változatban alig vártam, hogy megszerezem az újabbnál újabb mardályokat. A PSP-s Retribution nem újít, hanem szorgosan másol, és néha kompromisszumot is köt. Egy-két fegyver pont ugyanaz és pont ugyanúgy működik, mint elődje. A síma gépkarabély másodlagos funkciója a márt megcsokolt aknavető, a távcsőves



puska bezoomolva lelassítja az időt. Vannak azonban olyan fegyverek, amik lebutultak. Az idegenek pontlövő puskája, amivel a megjelölt ellenfelet fedezék mögül is el lehetett találni átalakult, és csak egy erősebb, visszapattanásra képes töltetet nyújt. Talán a kód nem bírta, talán a játék még könnyebb lett volna. Mindenesetre nekem csalódást okozott annak ellenére is, hogy a alap lövése még így is rengetegszer mentette meg az életet! Az arzenál azonban még így is a játék legérdekesebb és legelöregemutatóbb eleme. A PSP-s változatnál is elviszi a hátán a egészet. Követendő példa minden konzolos, és kézikonzolos játék fejlesztésénél!

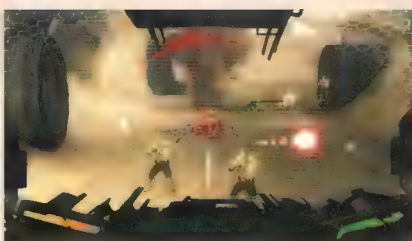
EGY KIS ÖNÁLLÓSÁG

Ha szeretnénk önállóbban cselekedni, akkor nyomjuk meg a D-pad felfelé irányát. Ekkor válloz emeljük a fegyvert és mi magunk célozhatunk! Nem egy óriási trükk, mégis elég ahhoz, hogy a marketingesek

EZT NYERD MEG!

A Sony felajánlásában két példányt tudunk kisorsolni a Resistance Retributionból. Kérdsünk: mi a neve a Resistance-játékok eddigi két játszható hátsőnek?

Címünk: nyeremenyiatek@576.hu
Tárgy: Resistance
Határidő: 2009. május 12.



■ A lépegetőbe pattanva a látványt ugyan rontja a hexás kijelző, de a támadóerőnk megsokszorozódik, szóval nem panaszkodunk!

Micsoda fertő!

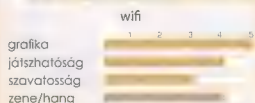
A Nintendo pár éve feladta az otthoni és a kézikonzolok összekapcsolásának tervét, de most megteheted ezt. Egy Resistance 2 birtokában megfertőzheted a PSP-s részes fűszerpiját, így abba Kiméra-hormonok kerülnek. Életetere a gyógygyógyszeres szálalékos rendszerről regenerálódóvá változik, tud majd víz alatt úszva új területeket megközelíteni, és még a nagykonzolos rész remek robbanólövedékes magnumját is megkapja!

elmondhassák, a lehetőség megvan, csak rajtad áll, hogy élsz-e vele! Persze nem fogsz, megbarátkozol az amúgy jól működő automatizmusra épülő rendszerrel, csak aztán azon kapod magad, hogy a harmadik pályán már nem élvezed az egészet.

A Retribution azonban egyáltalán nem rossz játék! Nem a PSP felhozatalának legjobb darabja, a várva várt megváltó, de így is kipróbálásra érdemes mű. Minden egyes pixeljén látszik, hogy a készítők megpróbálták a lehető leghűségesebben másolni az eredetit. A küldetések hangulatosak – de lineárisak; a harcrendszerek meg – csak túl egyszerű; a történet sem gyengébb mint eddig – azaz sosem izgulsz a főhős jövője miatt. Az isteni szikra tehát sajnos hiányzik belőle. Hiába az eddigi legjobb PSP-s multiplayer élmény (hőzzáteszem, nem sokan játszózták), hiába a Resistance-hangulat, valami mégis elveszett.

AZ ÖRÖK KÉRDÉS

Vegyem, vagy ne vegyem? Szerintem igen. Hosszú hónapok után végre ismét egy játék, ami legalább jól néz ki, amivel több órán keresztül elvan a játékos még akkor is, ha sokszor a lapos részekben csak a későbbi fegyverek iránti kíváncsiság hajt át. Ha szereted az akciójátékokat akkor nyugodtan vágj bele – igazai akciójáték-étalon eljövetele azonban még várnod kell! ■



A Retribution egy élvezetes kis játék, de mind a következő Resistance-tól, mind az új Sony Bend-fejlesztéstől többet vártunk. Ha a PSP-s multi élett, akkor viszont ennél jobbat nem találsz!

7.5



Grand Theft Auto Chinatown Wars



An aerial photograph showing a large fire burning in a parking lot area of a shopping center. The fire is bright yellow and orange, with thick black smoke rising from it. Several cars are parked nearby, and a few people can be seen walking around the perimeter of the fire. The surrounding area includes paved walkways and some greenery.

An aerial view of a city street during a riot. A large fire is burning in the background, with thick smoke rising. Several police cars are parked along the street, and a few people are running. The scene is chaotic and filled with smoke and fire.

tevő és a követendő utat ■ játéktérben mutat GPS, de egyéb funkciói miatt is. Ilyen például az emailezés; kommunikálni minden kulcsfontosságú szereplővel lehet, értelemszerűen kötött formában, vagyis ok fognak írni. Többnyire miszsi-ókról, a Chinatown Warsban hosszú és értelmetlen kocsikázás nélkül, a közvetlen találkoztól kihagyva is felvehetők küldetések.

Nem is gondoltuk volna, hogy a DS is alkalmas a GTA-k világának megjelenítésére, pedig az élmény sok tekintetben itt a legjobb!



■ A tetoválást a mesterlövész-puska összeszereléséig, a szívbeteg páciens újraélesztéséig a molotov-köktől megöltéséig mindenre a DS cserkáját fogjuk használni. Nem tudjuk, hogy csinálták, de sosem lesz idegítő a dolog!

TILTOTT ÁRUK

Am ennél jóval izgalmasabb a kereskedelmi rész. A szokásos felhozatal itt is kalapot emel, „gyűjts össze egzotikus kocsikat a város különböző pontjain” mellékszál természetesen szerves részét képezi az itteni Liberty Citynek is, de az innovációt a polgárpukkasztás legmagasabb fokára csavart újdonsága adja: a drogkereskedelm. A korábbi GTA-k eddig csak szörmenként közelítették a témához, inkább csak említést téve a dologról. A Chinatown Wars viszont továbbmegy, hétférföldes csizmával: Huang maga is kereskedhet az illegális szubsztanciákkal. Heroinnal, extasyval, marihuánával és egyéb tudatmódosító szerekkel. A procedura nagyon egyszerű, a várost felfedező természet dealerrel köthető profitáló kapcsolat: az árfolyam napról napra változik, van, amikor nagy akció van a heroinon és van, amikor valaki a marihuána-készletétől szabadulna meg. Vagy épp ünnep van a jamaikaiknál, így nem a szokásos fű kell nekik, hanem LSD, de gyorsan. Ez pedig ordas nagy profit lehetőségét rejtjei magában, vagyis lehet telipakolni a titokzatos barna táskát a város egyik pontjára, hogy annak tartalma a sziget másik részén kössön ki, értékes zoldhasúrt

Tapizni is sokat fogsz, no nem lenne hűlye lehetne hanem az érintésképpnyő – Chinatown Wars talán a legeredetibb módon vezényli le a minijátékokat. Minijáték gyakorlatilag bármi lehet, kezdve az ellopandó autó beüzemelésétől (az önindítót csavarhúzóval birizgálva) a nagy nyerménnyel kecsegtető kaparós sorsjegyeken és a molotov-köktől manuális feltöltésen át egészen az ellopott teherautók lángvágós felnyitásáig. A machinációk soha, egyetlen másodpercre sem válnak unalmasa, ahogy maga a Chinatown Wars sem.

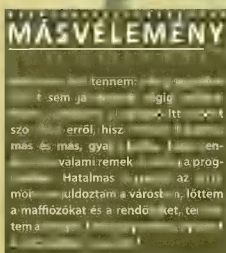
KIS GÉP, FELEJTETHŐ KARAKTEREK

Legalábbis a játékmenet szintjén, merthogy a karakterek terén remekül teljesít, tényleg emlékeztet és stílusos szereplőket megálmódó GTA IV után a Chinatown Wars csalódást okoz. Nem csak maga Huang, de a gárda többi tagja is rettenetesen egykú, unalomig ismert panelekből és klisékből építkezik, ráadásul pár mondatnál többet egy-egy dialógus alkalmával egyik sem szól. Ami természetesen érthető, hiszen a nagygépes részeknek ott a filmszerű kellékár, a DS-es kiadás viszont állóképekkel és szöveggel operál. Azt viszont rosszul teszi, a bosszállás unalomig ismert folyamata izgalmat nem okoz, a Chinatown Wars vonzereje inkább



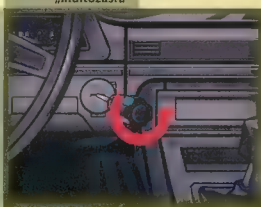
a drogkereskedésben, a fegyveres harcban és a szágulásban keresendő. Ott viszont maradtaknál a helyen van.

Bár értelemserűen nem olyan tartalmas, mint a sorozat többi darabja, de a négy-öt órástörténeten felül még legalább kétszer ennyi melléküldetést túszoal a csomagba,



a szokásos taxizós-mentős öröleket, a titkos ugratós megkeresését és egyéb szórakoztató kúldetéseket. Mindezt páratlan formában, a Chinatown Wars gondolkodás nélkül a DS leglátványosabb és technikai szempontból a legnagyobb mesterműve. A stílizált, képregényre emlékeztető körítés telitalálat, az ezzel párosított és szinte folyamatosan stabil képrészítés pedig igazi bravúr. Ahogy olyan apróságok is, mint a folyamatosan változó fényviszonyok, a mindenhol szuperáló lámpaoszlopok és fényoszorok, a gyalogosokat letaroló robbanások... a sor gyakorlatilag a végtelenségig folytatható. A Chinatown Wars ténylegesen a DS köré épített hihetetlenül ötletes és tartalmas, teljes értékű GTA-epizód, amely megmutatja, hogy igenis bármit ki lehet hozni egy gyengébb hardverből – nem a méret és a csillogás, hanem a tartalom a lényeg. Abból pedig itt van bőven. ■

■ Ha álló kocsit törünk fel, készíthünk fel a manuális „indítózársra”



■ A korai GTA-k látványvilágát idézi, de azokról sokkal többet tud

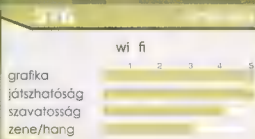
cserébe persze. A Chinatown Warsban a pénzműködés meg napi szintű üzleti hírlevél is segíti, diagram formájában prezentálva a bevételt és a kiadás mennyiségét.

Pénzt költeni pedig sok mindenre lehet, a Chinatown Wars vérbeli örlött GTA, olyan, a szórakoztatást és nem a realizmust előtérbe helyező epizód, amilyen a sorozat többi darabja volt a GTA IV előtt. A bevételt elherdálással a leggyorsabban fegyvervásárral

valósítható meg: az AmmuNation boltok most már online felületen is is elérhetőek, házhozszállítással pakolva le a vevő ajtajára elé a gépfegyverek és rakétavető garmadája. Huang még ebből is komoly bizniszt csinálhat: a fegyverszállítmányok páncélozott teherautók mélyén járják a várost. Egyet elkövet és hazaszállítva még a fegyverkereskedelemből is komoly üzleti lehetőséggé válhat.



■ Érdemes mindenhol körülnézni, mert a legkülönbözőbb helyszíneken találhatunk értékes cuccokat



A GTA: Chinatown Wars közel kompromisszummentes, teljes értékű GTA, amely a DS képességeit maximálisan kihasználva pofozza hordozható formába napjaink legnépszerűbb sorozatát. Így kell ezt csinálni!

9.1

GYORSTESZTEK

Grey's Anatomy: The Video Game

KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ LONGTAIL PLATFORM DS

E lvesztett szigeten való kalandozás után barangolás a drámaiság szíkével övezett földjén. Az Ubisoft újabb sorozatot cibál át játékkörébe, az áldozat ezúttal a melodramák királya, a Grace klinika. A hazánkban is vetített műsor interaktív formája egyértelműen a törzsközönségnek szól, minden idők legelvontabb minijátkait pakolva a Grace klinikát tőkéletesen követő narráció és struktúra mellé. Tereld el Meredith kétélyeit McCsábító arcképeinek elfújásával, terelgesd George szerelmi életét akadályok kerülgetésével, lazitásképp pedig végezz feltárási műtét egy ronda, korosodó nő gyomortájékán. A Grey's Anatomy képregénys körítéssel vetíti a képernyőre a brigádöt, több-kevesebb sikerrel az élethűség terén. Nagyon elképzelt rajongóknak ideális, a többiek viszont... az élmelmük érdekében passzolják. ■

W

5.0

The Great Giana Sisters

KIADÓ DTP FEJLESZTŐ SPELLBOUND PLATFORM DS

M inden idők egyik leghíresebb plágiuma minden odds ellenére visszatér: a Super Mario sikeres formuláját a nyolcvanas évek végén a C64-generációnak elhozó, az eredetit elképesztő pontossággal lemásoló Giana Sisters ■ DS színvonalára húzott remake-kel próbál új közönséget találni. Sikerral, a Giana Sisters remek átirat, amely színeket alaposan meglocsolott rajzfilmszerű körítéssel húzza fel a XXI. század követelményeinek megfelelően ■ klasszikus platformer. Unalomig ismert játékmotívum, gazdag pályakínálattal, témérdek ellenfél, rettenetesen egyszerű szabályrendszer és egy perc alatt teljesíthető szintek. A stílus komoly hiányosságokkal küzd ■ minőségi címetek terén a DS-en, így már csak ezért is fokozottan ajánlott ■ Giana Sisters, de igazán azok hullatnak majd könnyeket, akik akkor és ott maguk is ott voltak. Több klasszikus remake-jét a népek! ■

8.0

Rhythm Paradise

KIADÓ NINTENDO FEJLESZTŐ TNX PLATFORM DS

A már ismert formulákat alaposan kifordított és újraértelmező WarioWare után ismét az innováció útjára lép a Nintendo. A Japánt már tavaly óta szórakoztató Rhythm Paradise minden idők egyik legelborultabb ritmusjátéka, amely szavakkal szinte leírhatatlan formában adózik a zene szereteténél. Lejts táncokat majomként egy fiatal énekesnő koncertjén, kövesd a karmester gyártáson, mindezt ritmusra körülbélő olyan stílusban, mint a fentebb emlegetett WarioWare esetében. A RP nem használ semmilyen kijelzőt és sok útmutatást nem is ad, de a magas nehézség és a néha nem egészen működő irányítás ellenére 2009 egyik legkreatívabb és legelborultabb címe, amely olyan új irányba terelheti a sokat látott stílust, amire még nem volt példa! ■

8.5



My World, My Way

KIADÓ ATLUS FEJLESZTŐ GLOBAL A MEGJELENÉS ÁPR. 9. PLATFORM DS

A női játékosok kapcsán rózsaszín, cukorlatat átlátókra és Barbie Fashion Designerre asszociál, elődteljes vélemények hangtomptításaként szeretnék rogtán állást foglalni: ■ My World, My Way nem szimplifikált, heroikus lovagregény ifjú szüzeknek, hanem teljes értékű RPG. A konvenciók szakkalva nem egy amnéziás, hűvös modorú szalonpuk, hanem egy duzzogó hercegnő, Elise kapja a főszerepet, aki szívzerelme szemében úgy kíván csábítóbbá válni, hogy elhatározza: kalandor lesz. Bár ez önmagában eléggé elretentően hangzhat, érdemes felülkerelkedni az ellenérzéseken.

A My World, My Way ugyanis remek játékelemeket csempész az RPG-k megszokott rendszerébe. A legizgalmasabb ötlet kétségkívül a Pout Point rendszer bevezetése; a megszokott tapasztalati- és mágia-pontokon kívül ezekkel igazítható ■ játékokat ■ saját szájzédhez és az adott szituációhoz. A Pout pontok felhasználási lehetősége ugyancsak sokrétű; megduplázható a begyűjtött tapasztalati pontaidat, erősebb/gyengébbé változtatható ■ ellenfeleket, vagy éppen lenullázható a varázslataikat. Kikapcsolható a véletlenszerű támadásokat, kinyitható ■ lezárt ládákat, átlátható a nemkívánatos



küzdelmeket, pondróvá silányíthatatsz egy főellenfelet – okos és átgondolt rendszer, kellemes, kiegyensúlyozott játékmotívum biztosít. Az egyszerű, ikonvezérelt menük és a kalandok közti navigáció áttekinthető és egyértelmű, a tartalmi részs kismerése, a lehetőségekkel való játszadozás pedig sokáig szórakoztatónak bizonyul.

Kritizálni csak a történet viszonylagos egyszerűségét, a főszereplő karakter kissé ellenzemes mivoltát, a repetitív játékmotívumot és az újrátöltési faktor teljes hiányát lehet, de (a szintén Atlus-félekkeljából származó) Etrian Odyssey is a jól átgondolt harcrendszer technikai aspektusai miatt bizonyult sikeres fogadtatásának. A My World, My Way hasonló szabályokat követ: nem világérváltoztásra törekszik, egyszerűen csak használható, biztos alapokon nyugvó játékmotívumot kínál. Manapság, ■ felszég kísérletek, ■ zialt stílusalkavalkodók és ■ Dragon Quest-imitációk korában ez is kész csoda: csak remélni tudom, hogy több fejlesztőcsapat számára is értékes, inspiratív forrásnak bizonyul majd. Ha pedig mégsem, akkor sincs baj – mi kaptunk egy sajátos, mégis remek szerepjátékot. Ez a konstelláció pedig becsulandó; és sajnos ritka is, mint a duzzogó hercegnők ■ XXI. században. ■



Ártáskelés
tyer

Kellemes, nem várt meglepetés. A körítés talán valóban „csajos”, de a tartalmi rész miatt nem kell aggodni: izgalmas és uniszex.

7.0



Blue Dragon Plus

KIADÓ IGNITION FEJLESZTŐ FEELPLUS, BROWNIE BROWN
PLATFORM DS MULTIPLAYER 2 MEGJELENÉS 2009. ÁPRILIS



■ A design a csodás Blue Dragon idézi, de a játékmenet nem fől ehhez...



Ha egy RPG nem számított folytatást, hanem „mellékzsalát” kap, ott már eleve felült a fejét a gamek: az efféle árukapcsolás többnyire az eredeti sikere által keltett hullámkon próbál lovagolni. Csálánt. A máséval. Értitek, ugye.

A Blue Dragon Plus a Mistwalker fejlesztette a Nintendo leányvállalatával, a Brownie Brownnal és a hasonló szerepet betöltő Feelpluszal, ami viszont a

értékelés
tyler

Megújult stílusban prezentálja mindazokat a hangulati elemeket, amit a Blue Dragonban szeretni lehetett; a kottából csak az élvezetes játékmenet maradt ki.

5.0

KEZIMUNKA GYORSTESZTEK

Monsters vs. Aliens

ACTIVISION • AMAZE • DS



A DreamWorks nem bírja abbahagyni: a hollywoodi szórakoztatóipar legnagyobbját maga mögött tudó Monster vs. Aliens a 3D-s gyerekfilmek következő gamejezeként kívánja szórakoztatni a nagydéműt, egymásnak eresztve az invázios szereket legelőtérre a földet megmentő szupercsapatot. A DS verzió hozza a papírfórmát, oldalra scrollozós formában követve végig az eseményeket, 3D-be ágyazott környezetet... de közben semmi extra sem mutatva fel. A Monster vs. Aliens pontosan ugyanolyan, mint az megelőző száz másik közepes filmfeldolgozás, egyetlen ponton sem újítva. De talán nincs is rá szükség, hiszen így is százszázalékosan megvalósítják a játékmenetét. A Monster vs. Aliens pontosan ugyanolyan, mint az megelőző száz másik közepes filmfeldolgozás, egyetlen ponton sem újítva. De talán nincs is rá szükség, hiszen így is százszázalékosan megvalósítják a játékmenetét. A Monster vs. Aliens pontosan ugyanolyan, mint az megelőző száz másik közepes filmfeldolgozás, egyetlen ponton sem újítva. De talán nincs is rá szükség, hiszen így is százszázalékosan megvalósítják a játékmenetét.

4.0

Rhapsody

ATLUS • NIS • DS

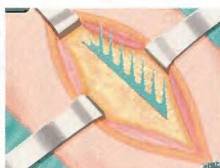


Séta a múltba: a manapság leginkább a Disgaea-sorozatokat pófozgató NIS kilenc év után visszatér egykori elképzeléséhez. A 2000-es Rhapsody megreformált formában tér vissza DS-en, a JRPG rajongótábor igényeit szolgálva – abból is a könnyedebb hangvételű, alacsony nehézségi fokra belőlt fajtára vágyókat. A Rhapsody női főhőse a szokásos szabályrendszer szerint követi a történetet, random harcokat vívva meg, az eredeti gazdagító stratégiai felület helyett a Final Fantasy idéző megvalósításban. Ráadásul a kulcsfontosságú jelenetek nem grandiózus átvett animáció formájában, hanem dalban játszódnak le, érdekes újítást képviselve a történetmesélésnek. A Rhapsody gyönyörű, ámbár nagyon egyszerű és unalomig ismert sablonok mentén jár szerepjáték: pár unalmas nyári estére viszont megfelel!

5.5

Life Signs: Surgical Unit

JOWOOD • SPIKE • DS



Komplett kórházi dráma, traumatológiai párosítva a zsebedben: az innovatív első rész után remek második Trauma Center a jelek szerint sok követőt talált. A LifeSigns gyakorlatilag egy az egyben kívánja végigkövetni az érintőképernyős operáció műfajának vezetőjét, a Phoenix Wright-szerűt idéző mennyiségű és elborultságú karakterkinálattal, témérekémmel és Asimov munkásságát megszegegyítő szövegmennyiséggel. A LifeSigns legnagyobb gyengéje talán ez, legalább negyed óra kell az első tutorialig is, addig pedig lehet bármilyen minden idők legrosszabb manga-féle karaktereit, amik leginkább egy elborult kelet-eurpai Paint-álmokfutásának nékies. Ahogy a Life Signs is: nem kérdés, hogy a stílus kínálattából mit is érdemes leemelni a polcra. Nem ezt!

4.0

Gardening Mama

MAJESCO • TAITO • DS



A konyhák sokadkori meghódítása után Mama hátrahagyja a fakanalat és étel-kapát vesz a kezébe. A Gardening Mama a Majesco frenetikus sikersorozatának következő lépcsőfoka, amely ezúttal a kertészkedés minkéntébe nyújt betekintést, elmagyarázza a rózsatermesztést, a virágültetést és a haszonnövények gondozását a már jól ismert stílusban. A Gardening Mama van olyan kreatív, mint elődje ráadásul hihetetlen szórakoztató is, ám egy kritikus ponton bukik el: szinte sosem érkezik jól az érintőképernyőre gyakorolt nyomást és mozdulatokat, függetlenül attól, hogy a játékos jól teszi-e a dolgot. Kár érte, az első pár perces örökökés villámgyorsan frusztrációba fullad, a később tapasztaltabbá rendes feladatmagyarazás hiánya pedig garancia arra, hogy a játékosok szűl majd – Mama ennek nem örülne!

5.0



A játék a Blue Dragon és a Revenant Wings közt próbál egyensúlyozni, de a kétféle mosolygás durva grimaszba torzul. Maga a stílusváltás nem lenne probléma (a Final Fantasy sikerrel vette az ivalice Alliance-fordulatot, ahol a tizenkettedik epizóddhoz a Final Fantasy Tactics A2 taktikai RPG-je társult), ha a maga területén legalább olyan minőséget lenne képes felmutatni, mint amilyen az asztali konzolos szerepjáték is volt. Egyedül a történetre kíváncsi játékosok lehetnek benne némi szépséget. ■



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE MÁJUS 25-ÉN JELENIK M

MEGNYITOTTUK 20. ÜZLETÜNKET!

**CORSO CENTER
KAPOSVÁR**

**Cím: 7400 Kaposvár
Achim András u. 4
Tel: 06 70 377 7170**



Üzleteink elérhetősége megváltozott!

VIDÉKI ÜZLETEINK

Debrecen Fórum BK.	06 70 377 7159
Debrecen Plaza	06 70 377 7160
Eger Agria Park	06 70 377 7161
Győr Árkád	06 70 377 7162
Kanizsa Centrum	06 70 377 7164
Kaposvár Corso Center	06 70 377 7170
Kecskemét Malom	06 70 377 7163
Nyíregyháza Korzó	06 70 377 7165
Pécs Árkád	06 70 377 7166
Szeged Plaza	06 70 377 7167
Szolnok Pelikán BK.	06 70 377 7168
Tatabánya Vértes Center	06 70 377 7169

BUDAPESTI ÜZLETEINK

Arena Plaza	06 70 377 7151
Árkád Üzletközpont	06 70 377 7152
Campona Üzletközpont	06 70 377 7153
Duna Plaza	06 70 377 7154
Europark	06 70 377 7155
Mammut 2 Üzletközpont	06 70 377 7156
Pólus Center	06 70 377 7157
Westend Üzletközpont	06 70 377 7158



STRATÉGIAI PARTNERÜNK: vodafone

További információért látogass el weboldalunkra: www.576.hu

HA 1949-BEN EGY SZOVJET VADÁSZREPÜLŐ BERLIN LÉGTÉRÉBEN BALESETET SZENVED?

HA SZTÁLIN TUDJA, HOGY AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK
NEM KÉPES A HÁBORÚ UTÁN ATOMBOMBÁK GYÁRTÁSÁRA?

HA SZTÁLIN ÚGY DÖNT, HOGY Ő MÉRI AZ ELSŐ CSAPÁST?

PANZERS COLD WAR

**PC
DVD
ROM**

8990



MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
MAGYARORSZÁGI FORGALOMBA HOZZA A
CDPROJEKT

Powered by
GEPARD3
3D ENGINE



Codenév: Panzers™ - Cold War © 2003 Nordic Game Production GmbH & Cie. KG. Kiadja és fejlesztő: Aros Europe SASU, Fejlesztette: a Stormregion Software Development Kft. és az Innováció Kft. Minden jog fenntartva. A „Powered by Gepard”, a Stormregion és a Codename: Panzers logók a Stormregion Software Development Kft. bejegyzett védjegyei. A GameSpy és a „Powered by GameSpy” design a GameSpy Industries Inc. bejegyzett védjegyei. Minden egyéb márkanev és védjegy a tulajdonos tulajdon. Ezek hirdetésének, és használatának engedélytől tartanak.

www.pegi.info

AT&T